

平成7年12月30日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第25号通巻第159号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

December 30. 1995 No.159

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

1995
12.30
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen

発売直前！最新情報満載!!
闘神伝2
ソウルエッジ

無限の力で攻略炸裂!!
ナムコクラシックコレクションvol.1
鉄拳2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
バーチャファイター2.1
ゲーム天国
バーチャコップ2
スカイターゲットほか

ニューゲームジャングル
ときめきメモリアルぱずるだま
パズり
ぷるるん
超鉄ブリキンガー
MANX T.T.

これぞ究極の連続技集！
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

これで基本システムもバッチリさっ！
バーチャロン

今こそ差をつけろ！2大格闘大攻略!!
マーヴル・スーパーヒーローズ
ファイティングバイパーズ

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆！ コミック 第8回



楽しさ大幅アップスペシャル新バージョン
パズルボブル2x
PUZZLE BOBBLE 2X
エックス
TM
F3
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

キャッチ・ザ・ハート
TAITO®

今年のクリスマスは、とっても"パズルボブル2X"な1日になりそう…。

限定版

Merry X mas

ジングルベルを聴くとあの電子音を思い出してしまうと言うキミも、彼・彼女のいるキミもいないキミも、今年のクリスマスは、パズボブ2のスペシャルバージョンで、とびきりHOTに過ごそう。どこがスペシャルかって？新しく加わったレベル「X」はトリッキーで、ますますハマってしまいそうだし、何たってこの時期しか流れないデモ画面(クリスマスバージョン)は、観なきゃ損！この冬の特別な"パズボブ2X"をお 見 逃 し な く 。

パズボブ2の魅力はそのまま、楽しさパワーアップ。

- ●レベルセレクトにトリッキーなプレイが楽しめる「X」レベルを新たに追加。面白さもステージ数も断然アップ。
- ●楽しいデモとサウンドのシーズン限定！特別バージョンが、クリスマス(お正月バージョンもあるらしいぞ)の雰囲気を盛り上げてくれるぞ。
- ●従来のパズルモードが550面に倍増。また、レベルを「練習」「ふつう」「X」の3段階に設定。熟練度によって選んでね。
- ●コンピュータ対戦にも新フィーチャーをプラス。アイテム玉攻撃などスリリングな対戦で大興奮間違いなし。
- ●もちろん絶好調パズボブ2のゲームの基本はしっかりキープ。

『Let's パズボブ・キャンペーン』にたくさんのご応募ありがとうございました。









株式会社タイトー

® 〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1995 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

システムてんこもり

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣™

今回は実戦レベルでのシステム解説だ。

避けては通れないぞ
くらってはいけない連続技

とにかく背後を取られてはいけない。背中を人に見せることは死を意味するのだ。

協力：斬紅郎チーム　書いた人：CAFE

心して読め！

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣には、超強力な連続技がいくつか存在する。それらの連続技の、数や入る状況の多さ、難易度の低さはこれまでのアーケード対戦格闘ゲームのビッグタイトルの発売バージョンには無かったものである。

ここでは、それらの非常に危険な連続技の中から、特に入る状況が多いものを選んで紹介していこうと思う。このような戦法を採用するのを勧めるわけではない。だが、この技の存在を知らなければ警戒しようがないし、いずれ、誰かが発見するものである。

自分でこれらの技を使う場合は、対戦相手を怒らせない程度に、途中で止めておくなり、全く使わないでおくなどの配慮が必要かもしれない。

ただ、羅刹幻十郎の一部の戦法に関しては、ちゃんと対処すれば問題ないようだ。

まずはシステム的に共通な部分を見て、それからキャラ別といこう。

強力な連続技を生んだシステム

斬紅郎無双剣に存在する即死系の連続技は主に、背後からのくらいはのけぞり時間が長い、というシステムにより成立するものである。即死系の連続技に限らず背後からのほうが連続技は入りやすい。そのシステムを効果的に利用したものが、右京、幻十郎、ナコルル、リムルル、の連続技だ。



背中からくらうとのけぞりが長いのだ。

相手の背後を取るプロセスとしては、回り込みを使う、相手のジャンプをくぐる、引っ張る防御崩しを使うといったものが挙げられる。背後からでもほぼ密着からでないと入らない連続技がほとんどなので、引っ張る防御崩しから入るものはごく少数である。

背後限定でないものは、気絶連続技により事実上KOするというものである。天草や閑丸、ナコルル、幻十郎といったところがそういう技を持っている。

強力連続技は、大きく分けてこの2種類に分けられる。

では、さっそくキャラ別に見ていってみよう。

キャラ別・対応策

ナコルル

●相手の背後攻撃からの攻撃に強力な連続技がある。これにはもちろん必殺技も絡んで



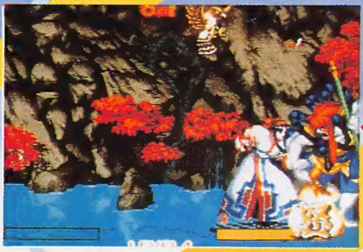
くるため、非常に強力。狙われるスキを与えない様に戦おう

回り込み、ジャンプくぐりといった方法で背後をとって入れられる。だが、実は比較的近距離でシチカプ　エトゥが当たると、ダッシュして回り込まれて、ますます危険な状態になる。

キャラ限定で見ると、破沙羅、骸羅は引っ張る防御崩しから直接入れられる。天草は引っ張る防御崩しから、立ち中斬りキャンセルでOK。

●通常技からキャンセルして、ある必殺技を入れると、これもまた強力





修羅ならばシチカプ　エトゥからダッシュで近付いて入れることが可能。シチカプ　エトゥ以外からはなかなか入らないが、自分の長い硬直がある技や防御崩しのすかりなどに狙われやすい。またガルフォード、右京にはシチカプ　エトゥがヒットしたときなどに、回り込んで背後からならば気絶してしまう。

対策

ナコルルの2つの即死系連続技をくらわないためには、とにかくシチカプ　エトゥに当たらないことに尽きる。シチカプ　エトゥは下ガード不可技なので当たりやすいが、最後まで気を抜かず注意するしかない。





リムルル

●これも相手の背後から攻める技にかなり危険な連続技があるリムルル相手に、背後を取られない様にするのは基本としよう、とか。

引っ張る防御崩し、回り込みといったもので背後を取られることがある。修羅ならばカムイ　シトゥキで気絶させて回り込むと入れやすい。

注意点として、入力時にルプシ　クアレになりやすいことと、キャラによって遠立ち中斬りが空振りしやすいことが挙げられる。













強力な連続技をくらわないために

前にも書いたが、即死系連続技のほとんどは背後の密着から入るものである。だから相手に背後を見せないことが重要である。背後の密着をとられる典型的状況を2つ挙げて対策を考えてみよう。

●回り込まれる

回り込まれたときにぼうっとしていると非常に危険だ。レバーをガード方向に入れたりして即座に振り向くようにしよう。



回り込まれたときにぼうっとしているとなかなか振り向いてくれないぞ。

●ジャンプをくぐられる

ジャンプをくぐられても技を出していなければ着地で技をガードすることが可能だ。空中でくらっても連続技にはならないのでガードするのがBESTだろう。

技を出してしまっていてくぐられたらアウトだが、目ジャンプなどであがいてみても何もしないよりましかも。



ジャンプをくぐられても技を出していなければガードOK。



ジャンプで技を出しているともちろんくらう。

この2点に注意するだけでも即死系連続技をくらう回数は減るだろう。あとはキャラ別の相手キャラの狙い、例えばナコルルはシチカプ　エトゥを当ててからなどをチェックしておき、それらの危険な技をくらわないようにすれば安全度はさらに上がるぞ。また気絶した時はボタン連打で回復できるのでやってみる価値はある。

そうそう、修羅のガルフォードと半蔵は、イミテイトレプリカや身代わりの術を使って逃げることを忘れずに。



気絶したらボタン連打だ。



忍者は消えられるからいいね。

対策

防御崩しとカムイシトゥキに特に気をつける必要がある。

防御崩しは注意していればまずくらわないが、カムイシトゥキは対空技などで使われると当たりやすいので非常に危険。空中ガードは可能なので、やばいと思ったら空中ガードするようにしよう。



カムイ　シトゥキは空中ガードできる。

右京

●やはりこれも相手の背後からの攻撃で強力なものがある。これが2回入ると…。









回り込み、ジャンプくぐりといったもので背後をとられてしまう。

対策

基本どおり回り込みなどに注意していれば、あまり恐ろしい技ではない。強いて危険を挙げるなら画面端での防御が崩れた場合だ。そうならないよう、注意を怠らないようにしよう。

幻十郎

●相手の背後からの連続技。必殺技が絡むもので、非常に危ないものがある

回り込み、ジャンプくぐりといったもので背後を取られてしまう。

前歩きからの↓↙←コマンドだから紅や紫暮が出やすいので意外に難しい。







●裏桜華を絡めた連続技で、強力なものがある。

あまり離れていない間合いで裏桜華がヒットすれば連続技スタート。また、裏桜華がガードされてもボタンを押しっ放しで裏桜華を跳ね上げる。そして、しゃがみガード不可攻撃にして、同時にしゃがみDの立ちガード不可技でほぼ同時に攻撃すればガードはできなくなる。もちろんヒットする順番は裏桜華が先であろうがしゃがみDが先であろうが全段入ってしまうことに変わりはない。

ただしこれは裏桜華をガードした時点での気絶確定を意味するわけではない。裏桜華をガードした側は近づいてきた幻十郎に回り込みをすればいいし、画面端でなければバックダッシュでも逃げることができる。一方幻十郎側は回り込んだりバックダッシュした相手に対して次の手を打っていくことが可能で、この辺の読み合いは斬紅郎無双剣の中でも屈指のおもしろさであるといえよう。









対策
背後からの立ち中斬りキャンセル桜華斬は基本どおりの対処でよい。ただし立ち中斬りをガードできてもそこから三連殺や裏桜華がくるので、そのかけひきだけで数ページものである。とはいえ一つ言えることは対幻十郎戦はジャンプを多用し、地上にいる時間を少なくするとよいということだ。これは修羅幻十郎の三連殺対策にもなる（三連殺を空中ガードする）。



閑丸

●通常技キャンセル必殺技にかなり危ないものがある



しゃがみ中斬り2発目キャンセル暴雨狂風斬が入ると気絶してしまう（修羅限定）。
怒り時にほぼ密着でしゃがみ中斬りが入れば、破沙羅と天草以外のキャラに入ってしまう。閑丸と右京には1段目キャンセルでもOK。
相手の起き上がりやすかし跳び込み、避け、回り込み、ジャンプくぐりといったところから狙ってくる。

対策
とにかく閑丸に接近されないようにする。接近されたら空中に逃げるのがいいだろう。



天草四郎時貞

●密着状態から超強力な連続技がある

逢魔刻やすかし跳び込み、避け、回り込みといったところから狙ってくる。特に逢魔刻からは接近しやすいうえに、ガード方向がわかりづらいので、主にここから使ってくることになる。またしゃがみ小蹴りの4発目が届きそうにないときでもBCを出されれば、しゃがみガードしても気絶させられてしまう。ただし閑丸、ナコルル、リムルルのしゃがみ状態にBCは当たらないので、それらのキャラには使えない。

対策
天草に接近されたらジャンプなどで逃げるほうが無難。また天草側の最大の接近手段は逢魔刻であるが、ワープしている最中をコマンド投げで投げることができる。コマンド投げを持っているキャラはぜひ狙っていくべきだ。逢魔刻の出現時のスキはないに等しいので、これは攻撃しないほうがいい。
これらの技の数々は、使うも使わないもプレイヤーの判断に任されているといえる。どちらにせよ、使われたときの心構えを持っておくことは必要だと思う。
これらの技とはやや性質が異なるが、ほかにも強力な技、戦法はたくさんある。強力な技、戦法がゴロゴロしているのが、このゲームの特徴なのである。



逢魔刻は…

コマンド投げで投げられる。



天草のしゃがみDがすかるのを期待してしよう。



逢魔刻の出現の際は非常に少ない。

君のキャラはもってるかい？
使える！コマンド投げ

その使い道を伝授しよう。

担当：KAL

知っておいたほうがいい

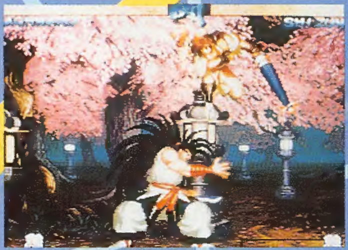
攻撃にも防御にも威力を発揮するコマンド投げ。こいつの使い方と対策を心得ていないと、損をするぞ。

すげー使えるコマンド投げ……どのへんが？

まずは、コマンド投げがなぜ〝そこまで〟使えるのか、について説明しよう。

最初に挙げられる理由として、「防御崩しより出が早い」というのがある。

防御崩しの場合、相手をつかもうとするモーションが表示されてから、実際につかむまでが長すぎる。反応のいいプレイヤーが相手のときや、読まれてバレバレのときなど、垂直ジャンプなどで簡単にかわされてしまう。しかも、防御崩しが空振りしてしまった場合、その後の硬直がまた長く、スカリモーションに攻撃を入れられてしまう恐れすらある。



「あっー」と思ったらジャンプで逃げられる防御崩し。垂直ジャンプとかで逃げておけば…、



空振りモーション中に大斬りなどを叩き込めるが…、



気がついたときにはつかまれているコマンド投げ。これではいかん。



わかっててジャンプ等で避けたとしても、そのスキに攻撃を入れるのはまず無理。

ところが、コマンド投げは、相手が目の前にいれば、かなり早いモーションでつかんでくれる。たとえ空振りしてしまっても、そのスキは長くなく、攻撃を決められる危険性はないに等しい（キャラによる若干の差アリ）。

次に挙げられる理由として、「コマンド投げは、攻撃力をもっている」という点。

つかみやすい上に、つかんだ瞬間はダメージを与えられるのだ。それに対して、防御崩しはつかんで崩しただけではダメで、その後に的確な技を入れねばならない。このとき、失敗する可能性がある、という点がポイントだ。キャラによっては、防御崩しに入れた技の当たり具合によって、大斬りなどで反撃されてしまう、という者もいる。

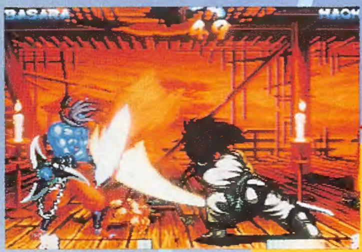
これらのポイントを考え合わせると、出が早くてつかんだ瞬間に一定のダメージが確約されているコマンド投げが、いかに優秀であることか。

もちろん、ここまでのページで解説されてきたように、防御崩しなりの使い道というものがあるわけなのだが、従来の対戦格闘ゲームの感覚でいくと、〝投げ〟は、やはり「コマンド投げ」になる。

しかも、コマンド投げの真の有効性というものは、まだまだここから先の段階にある……。



防御崩しに入れる近距離大斬り。これが1発しかヒットしなかったりすると…、



恐るべきことに斬鉄閃で反撃されてしまう。こんなのヤダーッ!!

コマンド投げを守りに使ってみた場合

信用できる対空技が少ない。空中ガードがある。2択、3択攻撃がキツイ、という、子供には厳しい世界の斬紅郎ワールドで、コマンド投げは防御の一環として大いに役立ってくれる。

即実戦投入可能で、かつ効果的なのが、対空問題に使った場合。



ジャンプ攻撃を避ける。この最中にコマンドを入力しておき…、



相手が着地すると同時に吸う！



これを回避するには、着地の直後にすぐジャンプし直すのがいい。

例えば、相手のジャンプの着地地点にもぐり込み、下で避けてジャンプ攻撃を空振りさせ、避けている間にコマンドを入力、相手が着地したところをつかんでしまう。跳び込んできた側は、着地直後に通称〝目ジャンプ（目押し同様、タイミングを見切ってスキなくジャンプすること。実は一瞬スキがある）〟でコマンド投げをかわさないといけない。

ほかにも、着地と同時に不意打ち（BC）で切り抜けるという方法があるが、不意打ちの性能はキャラによって全然違うので、この方法がまったく役に立たないキャラもいる。

B+Cを押した瞬間に、キャラが宙に浮いている扱いになっていないと、基本的にはダメだと思っていい。

この「対空避け↓コマンド投げ」は、跳び込む側からするとかなり嫌な手段だ。

同じ対空として使うなら、相手のジャンプ攻撃をガードしたあと、コマンド投げでつかむという手もある。この場合は、ジャンプ攻撃を高い打点で出してもらわないと、相手が着地しているのに自分はまだガード硬直中、などということになるので注意が必要。

ただし、ガイラとバサラはガードキャンセルができるので、ジャンプ攻撃をガードしたあとすぐにコマンド投げのコマンドを入力して、ガード硬直を無視してつかんでしまえる。このときは、入力タイミングが早すぎて、相手がまだ着地していないのに投げモーションになってしまった、ということにならないよう、注意する必要がある。

とはいえ、普段は「避け↓コマンド投げ」を使っておい

て、もしうっかりジャンプ攻撃をガードしてしまっても、すかさずコマンドを入力して「ガード→ガードキャンセルコマンド投げ」でフォローできる。


相手のジャンプ攻撃をガードしたあと…、


硬直が解けた瞬間につかむ。なかなか有効。


ガイラ&バサラなら、ジャンプ攻撃をガードしたあと…、


ガードキャンセルコマンド投げで、相手の着地点を逃さずつかむことができる。写真は失敗例。入力が早すぎるとこうなる。

コマンド投げを攻めに使ってみた場合

今度は、コマンド投げを攻撃手段として使ってみた場合を見てみよう。

まず、最も簡単で、そのうえ回避されにくいのが、こちらのジャンプ攻撃を地上にいる相手にガードさせ、着地と同時に投げてしまう、というもの。これは、ジャンプ攻撃をいかに低い打点でガードさせるかが重要。言ってみれば「跳び込み→投げ」なのだが、相手がまだガード硬直中であるのを利用して投げているぶん、数段強力だ。

ここで、今まで知らなかった人は「えっ？」と思ったかもしれない。そう、斬紅郎ワールドでは、『ガード硬直中の相手をコマンドでつかむことができる』のだ。つまり、正真正銘の当て投げだ。やられる側は、ガード硬直中なので逃げることができない。

この「ジャンプ攻撃ガードさせコマンド投げ」を回避するには、そもそもジャンプ攻撃を地上でガードしないことが大切。すぐさまジャンプして空中ガード→反撃で逃れるか、直接ジャンプの昇りで攻撃して迎撃にいくといい。とっさの場合には、ジャンプ攻撃を避けてから、すぐに垂直ジャンプするしかないぞ。

同じように、近距離での攻防中や、転ばせたあとの起き上がりに通常技をガードさせて、これをコマンド投げでキャンセルして吸う、というものもある。

代表的なところで、幻十郎の中斬りガードさせ→雫刃や、ガイラのしゃがみ中斬りガードさせ→円心殺～地、あたりが非常に強力。どちらも相手の起き上がりに技を重ねて、幻十郎ならガードさせて投げ、もし相手が中斬りをくらってしまっても、そのくらいモーションから立ち直るところにもう1回コマンド投げを重ねて結局投げる。

ガイラはさらに凶悪で、重ねた中斬りがガードされようとヒットしようと、そのまま円心殺～地が連続で決まってしまう。ちなみに、くらいモーション中の相手を投げられるのはガイラだけだ。

これの対処法を知らないと、そのまま当て投げだけでやられてしまうぞ。

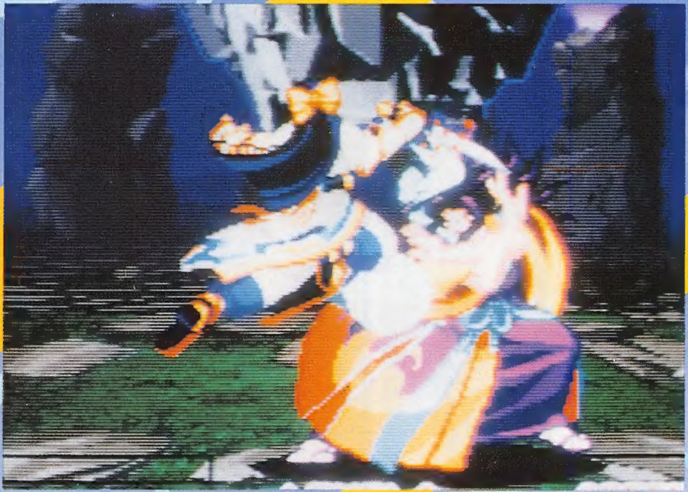
とはいっても、起き上がりに技を重ねられた場合は、動けるようになると同時に避けるしかない。一応、ジャンプしてみるという手段が残されているが、やはりA＋Bで避ける方法が手堅い。

似たものに、爆炎龍ガードさせ→モズなど、飛び道具を利用したものがあるが、この場合は飛び道具そのものを避けるか、飛び道具をガードする直前に垂直ジャンプするなどして回避しよう。

とにかく、コマンド投げから逃れるには「避け→ジャンプ」か避け連発しかない。

コマンド投げを持っているほうも、「これは八○だから…」とかなんとか言って無理して使わないのではなく、要所要所で適切に使っていこう。せっかくある技を無視して使わないなんて、そのキャラを使っている意味が薄れてしまうし、何より相手に失礼だぞ。

どちらも全力をもって闘うのだ。


ジャンプ攻撃をガードさせて…、


着地と同時につかんでしまう。相手がまだガード硬直中である点が恐怖。


起き上がりにガードしてしまうと、投げ確定。


A＋Bで避けるのがコマンド投げ回避の常套手段。同時押しボタンくれ～。

ちょっと怒りっぽいんじゃない?

サムライの人は怒ると怖い

なぜ怒るのか?なぜ怒ると強いのか?怒っているときと普段とでは、闘いかたそのものまで変わってくるのだ。これは知っておいてソンはないぞ。

担当:M.D.S.―ジョッキー★笹岡

怒りゲージはなぜたまる?

怒りゲージが溜まる要素は、全部で3種類ある。

①自分で溜めたとき
自らABCボタン同時押しで、怒りゲージを溜めたとき。

②相手からの攻撃で、ゲージが満タンになったとき
相手から攻撃を受けると、その攻撃の大きさに比例して怒りゲージが溜まる。

③体力が赤く点滅して怒る
自分の体力が約4分の1、もしくは約半分になって赤く点滅を始めると、自動的に怒り状態になる。

怒りには2種類の怒りがある

今言ったうち、①と②については、性質がまったく同じなので、まとめて解説しよう。

この"体力がまだ点滅していない状態"での怒りは、**一定時間でおさまってしまう。**

この時間は実際の時間で約**4秒**(キャラによって若干の違いはある。例えば天草・バサラは長めで、狂死郎・ガイラは短めになっている)で、全キャラ怒りはおさまる。

この時間は、自分で溜めても、相手の攻撃で溜まっても一緒である。


怒る時間は、キャラごとに多少違うが約4秒。

次に、相手に与えるダメージについて。

ダメージは、怒っていると、通常よりも若干アップする。小斬り一発ではよくわからないが、較べてみると、やはり怒ってないよりは怒っているほうがダメージが大きい。

これも、自分で溜めたときと、相手からくらって溜まったとき、どちらも同じである。

体力が赤くなって怒ったとき

体力が赤くなって怒ったとき。これは、前の怒りとはまったく別ものと考えて良い。

まず、時間だが、これは死ぬまでずっと。つまり、武器とばし必殺技は使い放題なワケだ。

次にダメージ。ダメージは、自分で溜めたときとはくらべものにならないくらいに大きくなる。体力点滅時の怒り大斬りは、驚くほど減るぞ。


体力点滅時の破壊力は、驚くほどに大きい。

赤くなる体力について

体力が赤くなる度合いだが、まだ体力が半分くらいあるのに怒ったり、まだ怒らないの?と思わせるようなこともある。これはどうしてなのか?

これは、プレイヤーの勝っている本数に関係してくる。

●1本め
1本めは、両者五分の状態なので、両者とも体力約4分の1になるまでは赤くならない(怒らない)。

●2本め
2本めは、どちらか片方、1本めを取られたほう(負けているほう)が、若干有利になるよう、体力約半分で怒り状態になる。

勝っているほうは、1本めと変わらず約4分の1のところで怒る。


負けているほうのプレイヤーが、怒るのが早い。

●3本め
両者1本ずつ取っている状態。両者とも怒りやすくなっていて、両者体力約半分で怒り状態に突入する。3本めには、両者体力が赤くなると背景が変化するのだが、非常に背景が変わりやすいなぁと感じさせるのは、このためだろう。


3本めは両者すぐに怒る。背景が変わるぞ。

●最終戦
最終戦は、試合開始直後から、両者怒りっぱなしだ。

体力満タンの状態で、すでに赤く点滅しているのである。ナコルルやガルフォードを相手にしていると、これほど具合の悪いことはない。



最終戦。両者スタート直後から怒りっぱなし。

●剣聖
剣聖は、知ってのとおり、全試合いつでも怒りっぱなしだ。

怒った相手のここがイヤ!!

怒っている相手は、常に武器とばし必殺技が使える状態にある。

すなわち、ヒドイ連続技が、常に狙われていると考えてもらっていい。

具体的に言うと…

●羅刹ガルフォードの、立ち中斬り→L・S・T
●修羅ナコルルの、立ち中斬り→エレルシ カムイ リムセ
●羅刹半蔵の、立ち中斬り→毒龍や、小足連打からの毒龍(連携)


立ち中斬りが入ったら、武器とばし確定。ひどい。

…などなど、数えればキリがないが、とにかく武器とばしは常に警戒してないといけない。

このほかにも、怒っているときのダメージ量は、とんでもないものがあるので、単発の技の中にも気をつけたいものはある。

●覇王丸の大斬り
●幻十郎の三連殺&三空殺
●右京のつばめ返し

…ETC。これらをくらうと、どんなにリードしていようが、大逆転、下手すりゃ死亡の大技ばかりだ。

相手が怒ったときは、最低限以上のことに注意しよう。


覇王丸の大斬りで…


ここまで減る!!



サムライは後ろを見せたら死亡確定

ガード時間とくらい時間

立っていると反撃できるのに、しゃがんでいると反撃できない。正面からだとつながらないのに、背後からだと連続技になる!!

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

ガード時間とくらい時間の[illegible]

サムライでは、攻撃をガードしたときの「ガード時間」と、攻撃をくらったときの「くらい時間」に、何種類かの種類が存在する。

ガード時間は、立っているときとしゃがんでいるときの差、くらい時間は、立っているときと、しゃがんでいるとき、それと、前向き、うしろ向きで差がある。

この"差"は、相手の技に対して反撃できるできないや、連続技がつながるつながらないに、非常に大きくかかわってくる。

ここでは、その"差"について、具体的な例をもとに解説していこうと思う。

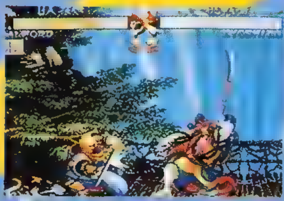
ガード時間

まず初めは、ガード時間について。

ガード時間は、立ちガードとしゃがみガードに分かれる。

このうち、立ちガードは**短く**、しゃがみガードは**長いの**である。

例えば、相手の攻撃を、しゃがみガードしてしまうと反撃が間に合わないが、立ちガードをすれば、ギリギリ反撃に間に合ったりする。



たとえばこれ。しゃがみガードすると間に合わないが…、



立ちガードだと…



反撃可能!!

このことを考えると、相手の攻撃はすべて立ちガードしたい、ということが言えると思う。

しかし、当然ながら立っていれば下段技をくらうので、なかなかそうもいかないのが現実である。

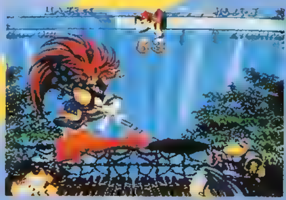
くらい時間

くらい時間も、ガード時間同様に、立ちとしゃがみとでは、しゃがみのほうがくらっている時間が長い。

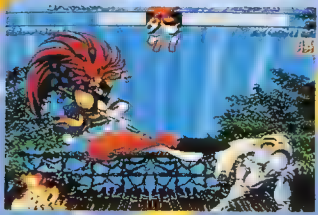
これの例には、各キャラの中段技が良い例になるだろう。

たとえば、天草などの中段技。これを、しゃがみガードした状態でくらってしまうと、反撃することはムズカしい。

しかし、立った状態で、技をツブされるなどしてくらった場合には、こちらのくらい時間のほうが、相手の硬直時間よりも短いので、確実に反撃できるのである。



中段は、しゃがんでくらうと反撃しにくいが…、



立ってくらえば…、

これはかなり重要なことで、これを知っている人間には、うかつに中段技を出せなくなってしまう。中段技は、相手が"確実にしゃがみガードするだろう"と読んでいるときぐらいにしか出せなくなるのだ。

ましてや、下段技の貧弱なキャラを使っていようものなら、相手は常に立ちガードしていて安定されると、なおさら中段なんて出せない。



反撃可能!!ナコやガルだと連続技確定。



立ちガード安定。中段は怖くない。

まあ、そこをついて攻めるのもひとつの手だが、やはり知っているか知らないかの差は歴然としている。

表くらい・裏くらい

くらいポーズは、立ちくらい、しゃがみくらいのほかにも、「表くらい」と「裏くらい」というものが存在する。

これもまた非常に重要で、表くらいと裏くらいでは、明らかにくらい時間が異なる。

表くらいとは、普通に正面を向いているときにくらった場合。

裏くらいとは、回り込まれたとき、後ろに投げられたとき、とび込みをくぐられて着地に技をくらったとき、技をスカって裏に回ってしまったときなどに、技を入れられた場合である。

この場合、"表"よりも、"裏"のほうが、ぜんぜんくらい時間が長い。

そのため、このくらいの長さを利用した強力な連続技が、いくつも存在する。

普通は絶対につながらないような連続技が、裏くらい時には可能になるのである。

しかも、連続技がつながっていれば、相手はずっとうしろ向きのままなので、強力な連続技になってしまうという悪循環。

このことを知っているか知らないかは、命にだってかかわってくるぞ!ぜひとも知っておこう。

逆に、このことをうまく利用すれば、いろいろな連続技が入るので、一発逆転が可能である。



こんなに歩いてるのに、まだのけぞってる。



たとえば、幻十郎は後ろからしゃがみ大斬り…、



紫碁がつながってしまうぞ!

うしろ向きになるシチュエーション

うしろ向きになるには、いくつかの原因がある。

①うしろ投げで投げられる

これは、相手がガードくずしから、レバーをうしろに入れていると、うしろ向きに投げられてしまうのだ。

こうなってしまうと、そのあとの技は防ぎようがない。

対処法としては、できるだ



うしろ投げが入ってしまうと…、



あらら…死にましたよアナタ。

けガードくずしをくらうようなスキは見せないことだ。

②後ろに回り込まれる

相手が回り込みでうしろに回ると、自分は相手に背を向けた形になってしまう。

この状態で、レバーをそのままにしていたり、レバーをそのままにして技を出したりしてしまうと、相手からの技をくらったときに、裏くらいになってしまうのだ。

対処法としては、後ろに回られたときに、あらためてガード方向にレバーを入れ直すこと。こうすることでキャラがちゃんとふり向いてくれるので、キチンとレバーをガード方向に入れるクセをつけよう。



回り込まれたとき、技をスカッたりそのままだとくらう。

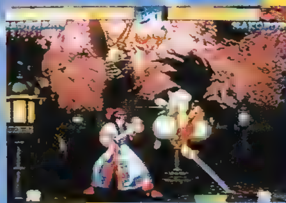


ちゃんと、ガード方向にレバーを入れ直そう。

③跳び込みをくぐられて着地に技をくらう

跳び込みで技を出したところをくぐられてしまうと、その着地には、若干ではあるが、スキが生じる。

このスキに、なんらかの技をうしろから当てられると、これまた裏くらいになってしまう。



跳び込みで、技がスカッた所をくぐられると…、



うしろ向きで着地。こりゃヤベエ。

これに対する対処法だが、これは確実！と言える対処は今のところまだない。

一応、着地にくらわないように、めくり用の技を出す、または、着地でコマンド投げを出す、というのが有力。着地のコマンド投げは、着地の一瞬のスキをキャンセルしてくれるので、着地のスキを限りなくゼロに近づけてくれる。

同じように、着地のスキをキャンセルする方法で、"目ジャンプ"というのがある。

これは、着地のときのスキを、新たにジャンプしなおすことでキャンセルするものだ。レバーを"コン"とタイミングよく入れることで、スキをキャンセルできる。

この方法で逃げるのも、着地のスキが限りなくゼロに近づくので、有効である。

しかし、ゼロに限りなく近いのであって、ゼロではない。なので、くぐられたときは、**"技を出さない"**こと。これなら着地ガードはできる。



着地のスキをジャンプしてキャンセルしよう。

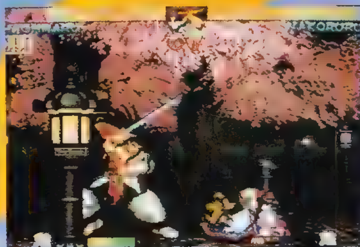


一番いいのは、くぐられたら技を出さない。

④技をスカッたとき

ナコルルのレラムツベや、狂死郎の回転曲舞などの技を、ガードされたりスカッたりしたときに、その技のスキが、相手に背をむけてしまうようなとき。このときに技をくらうと、またまた裏くらいになってしまうのだ。

これはもう、ガードされたりスカッたりしたら最後、甘んじて受け入れるよりほかない。強いていえば、そういう技は連続技以外使うな！というくらい。



レラムツベの着地。意外とスキガデカイ。



回転曲舞。こりゃ自殺行為にも等しい。

裏くらいを利用しよう!!

連続技のところでも述べられていると思うが、**"後ろ向き限定の連続技"**というのがいくつも存在する。

例えが悪いかもしれないが(狂死郎担当なのでカンベンしてくれ)、狂死郎で…、

●回り込み～㊵立ち中斬り→"鬼の舞"

…というのがつながる。怒り時のみだが、入れば相手を気絶させることができる超大技である。

つまり、つきつめていくところに、このサムライ"いかに相手のうしろを取るか!?"というものがあるのではないだろうか?



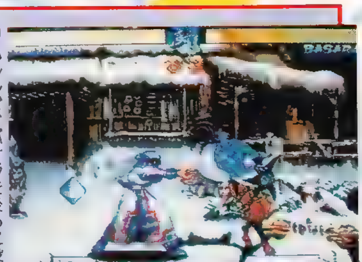
回り込んで、近距離立ち中斬りキャンセル…、



鬼も舞!!気絶しないゲド遠距離しゃがみ大斬りからも入るぞ。

バサラのくらい判定について

バサラのくらい判定はどうも変だ。これもそんな連続技のひとつ。バサラがうしろ向き時限定技だ。



リムルルで、バサラを後ろに投げたら、永パよりも、かっこ良くこれを決めよう。



「ワン！」



「ツー!!」



「スリー!!!」すばらしい悪夢だ。

コマンド投げとは違う
防御崩しの正体を知れ!

防御崩しはいわゆる〝投げ〟ではない。便宜上投げると表現したが、本当は全然別物なのであ〜る。

担当：温泉ペンギンがほしい石井ぜんじ

防御崩しはいわゆる投げではない

サムライ斬紅郎における、防御崩しは他のゲームのいわゆる〝投げ〟とは違う。何が違うかというと、入力してから出るまでに時間がかかるからである。

だから、密着戦になった場合、防御崩しをしようとしても、それは出るのが遅い中、大技を出しているようなものだ。ガード崩しより先に、出の速い足払いが入ってしまうことも十分ありえる。

では、以下に投げと同じ感覚で使ってはいけない例を、具体的に挙げてみよう。

①スタート時、密着から投げようとする

出るのが遅いので、小足払いなどにも負けてしまうぞ。

②コマンド投げと投げ合う

これも絶対やってはいけないことの一つ。防御崩しより、コマンド投げのほうが出るのが早いため、投げ返せることはないに等しい。

③垂直ジャンプでかわされる

密着したので投げようとすると、垂直ジャンプでも楽にかわされてしまう。防御崩しはかわされると投げモーションが出てしまうので、ジャンプの速いキャラなら降りぎわに大攻撃を入れられてしまうのだ。

以上のことから考えると、防御崩しは相手の意表を突いて行わないと成功しないことがわかる。密着時の緊急回避には使えないと思っていい。


スタート時、密着で始まると……


防御崩しをしようとしても、小足払いにあっさり負ける。

[illegible]

では、密着してマズイ!と思ったとき、防御崩しでなければ何を使ったらいいのだろうか。そういう場合に使うのは、避けかジャンプである。

攻撃避けは投げられないし、起き上がりでも隙なく出せる。また、ジャンプも同様だ。起き上がりに技を重ねておかれても、ジャンプで空中ガード、悪くても空中でくらって逃げられる。

特に、コマンド投げのないキャラは、避け・垂直ジャンプを多用しないと危険。コマンド投げに対して投げ返すすべがないため、はめられてしまいかねない。緊急回避には、防御崩しでなく避け、ジャンプして空中ガードだということを肝に銘じておこう。小足払いの速いキャラは、まだそのほうが頼りになる。

また、逆にいえば、コマンド投げを持っているキャラは防御崩しを狙う必要はほとんどない。コマンド投げにも出かかりに微妙に時間がかかるものの、従来の投げと同じ感覚で使うことができる。できるだけコマンド投げのほうを使うようにしよう。


もつれたところを投げようとすると、ジャンプですかされる。


コマンド投げに対しては、避けかジャンプで回避しよう。

崩して追い打ちだ!

ここまではマイナス面を見てきたが、今度は、崩せたらどうすべきかを考えてみよう。

防御崩し自体には攻撃力はまったくない。そのため、うまく崩せても、攻撃を入れないとまったく意味がないので注意しよう。

防御崩し中の相手を投げることはできない。そこで、崩したら打撃技を入れていくことになる。防御崩しになって、相手がひるんでいる時間はそれほど長くない。だから、出の速い通常技や必殺技を入れていくことになる。

ここで重要なのは、どちらに投げるか（崩すか）ということ。崩したあと、間合いが近ければその分技が入りやすい。そこで、画面の端近くだったら、端のほうに投げたほうがよいだろう。

画面中央の場合は、正面に投げたほうが間合いが近い場合が多い。大斬りなど、単発で大ダメージ技を当てるなら、前へ投げたほうがいい。


単発技を入れたいキャラは前へ投げる。


閑丸なら立ち大斬りだ。

逆に、後ろへ投げた場合は後ろ向きののけぞりになる。間合いは離れるが、1発目が入ればのけぞり時間長い（背中やられのため）ので、連続技が入りやすくなる。後ろへ投げたほうが遠距離技になり、入りやすい場合もある。

また、その他にあえて追い打ちせず、回り込むという戦



防御崩しのあと、裏へ回って１発技を狙うのも考えられる。

法がある。これは、1発大技を決めて終わりにできる恐怖連続技を持っているキャラが使うと有効だ。ただし、きちっと振りむいてガードすればガードできるので、ひっかからないように注意しよう。

コマンド投げ

それでは、キャラ別に防御崩しのあと、どの技を入れていったらいいか説明しよう。画面の中央で投げたものとして考えるものとする。コマンド投げのないキャラを中心にまとめてみた。

①覇王丸

立ち大斬りが確実。斬鉄閃（遠距離立ち大斬り）は近くで当てると、硬直中に反撃されることもある。それを考えると、後ろに投げたほうが安全。怒っていれば、正面に投げて天覇断空烈斬が入る。

②千両狂死郎



怒っていれば、前へ投げたあと覇王丸スペシャルが決まるぞ～。

しゃがみ大斬りから、修羅ならキャンセル蝦蟇地獄（ガマ）、羅刹ならキャンセル大火炎曲舞が入る。

③橘　右京

しゃがみ大斬りが確実。修羅なら立ち中斬りキャンセル朧刀が入る。ただし減りはしゃがみ大斬り1発と大差ない。羅刹で怒っていれば、夢想残光霞が入る。

右京は、立ち中斬りキャンセル陽炎→しゃがみ大斬りが強いが、画面中央では離れてしまい決まらない。そこで、崩したあと技を入れず、回り込みを狙っていってもいいだろう。

③幻十郎

羅刹のみコマンド投げがない。羅刹の場合は、崩したあと三空殺か、立ち大斬りを狙おう。後ろに投げた場合、近ければ少し歩いて近距離立ち中斬りキャンセル裏桜華が入る。ただし、意外に入力が難しくて別の必殺技になってしまいやすい。

修羅はコマンド投げがあるため、狙って防御崩しすることはあまりないだろう。

④緋雨閑丸

できるだけ前へ投げて、立ち大斬りを入れるのが確実。後ろへ投げてしまうと遠いのでガードされやすい。半蔵のみ、後ろへ投げてから立ち大斬りが間に合い、さらにキャンセル暴雨狂風斬で気絶させることができる。



破沙羅は必ず前に投げるようにしよう。

⑤天草四郎時貞

前、後共にしゃがみ大斬りを狙う。超連打で、タイミングよくボタンを押さないと当たりにくい。

⑥首斬り破沙羅

このキャラはコマンド投げがあるか、威力が弱いため防御崩しも狙っていきたい。崩した場合は、前へ崩すのが基本。近距離立ち大斬りが決められる。

しかし、覇王丸には立ち大斬りが1発しか当たらないことがあり、そうすると斬鉄閃をくらってしまう。ごく手堅くいくなら、中斬りキャンセル必殺技を出しておこう。

その他のキャラはコマンド投げがあるため、防御崩しをする機会は少ないと思う。一応目安となる技を簡単に挙げておこう。

ナコルル…中斬りキャンセルアンヌムツベ

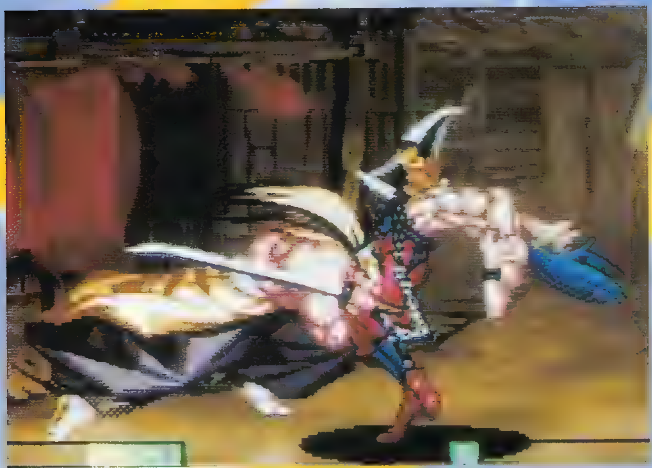
リムルル…しゃがみ大斬り、中斬りキャンセルコンル　メム

服部半蔵…前：ちょっと歩いて中斬り　後：大斬り

ガルフォード…前：ちょっと歩いて中斬りキャンセルプラズマブレイク or オーバーヘッドクラッシュ　後：前と同じか大斬り

花諷院骸羅…前：かち上げ、ぶちころし　後：立ち大斬り

アンヌムツベや五月雨斬りの終わりを防御崩しできなかったり、骸羅で閑丸を突然崩せなくなったりとまだ謎は多い。ここでは、防御崩しが今までのいわゆる"投げ"と違うことがわかってもらえれば十分だろう。



羅刹幻十郎は三空殺を狙う。修羅でたまたま投げたら三連殺だ。

■防御崩しの後に入れる技（主にコマンド投げのないキャラ）

覇王丸	立ち大斬り、天覇断空烈斬（前、羅刹）
千両狂四郎	しゃがみ大斬りキャンセル　蝦蟇地獄火炎曲舞
橘右京	しゃがみ大斬り、夢想残光霞（羅刹）
牙神幻十郎	三連殺、立ち大斬り、三空殺
緋雨閑丸	立ち大斬り（前）
天草四郎時貞	しゃがみ大斬り
首斬り破沙羅	立ち大斬り（前）



青が低いのはいいことだ ちびっ子バンザイ!

緋雨閑丸

担当：GED

[illegible]

しゃがみ中斬りは、小斬り並みに攻撃判定が出るのが早い下段攻撃（1段目）で、ガードされても反撃をくらう心配がない。これだけでも便利なのに、中斬り自体が2ヒット技であるため、相手に当たったのを見てからキャンセルすることができるのが強み。

中斬りが当たっている最中は、コマ送り状態になっているため、相手がくらってからコマンド入力を始めることができるからだ。

そこから狙うは、キャンセルからの小の狂落斬。小で出すわけは、攻撃の出が最も早いからだ。相手の背後からなら大でも構わないが、正面からは小が鉄則だ。五月雨斬りに化けないようにしっかりとコマンドを入力しよう。修羅で怒り状態なら、迷わずに狂風斬を叩き込もう。これなら、相手の体力を半分以上奪ううえに気絶も確定だ。速やかにトドメを刺しにいこう。



しゃがみ中が当たっているのを見てから狂風斬の入力もラクラク。しかもガードされても反撃の心配ナシ。

[illegible]

修羅に限られるが、お手軽連続技として、ローキックをキャンセルして小の五月雨斬りがオススメだ。単純ながらも、半分近くの体力を奪うことができるぞ。五月雨は、大や中でも連続技になるが、小のほうが明らかに威力がデカい。連続技には小を使うのが基本だ。

ローキックは威力が大きいものの、ガードされてしまうと小斬りなどで反撃を受けてしまう。前述のしゃがみ中斬りからの連続技と違い、ガードされてしまうと恐ろしいことになってしまうので、相手の着地や空振りの隙などに連続技として使っていくべきだろう。あとは、ローキックが足払いに化けないように、しっかり相手方向真横に入れるように注意するだけだ。

ハイキック（レバーをニュートラル、もしくは後ろ方向での蹴り）は対空技として結構使えるので覚えておこう。



ローキックから小の五月雨で体力が半分に！どッ泥棒だ!!

[illegible]

跳び込みでは、やはり大斬り（大傘!?）が強い。大斬りだから当然威力もあるし、なんといっても攻撃判定の大きさがウリ。横に広いので、相手を跳び越しそうになっても大斬りなら当てられるのだ。

めくりにはならないものの、跳び越しつつ当てることができれば、相手の背後を取ることができるので、大斬りからの連続技なども狙うことができるようになる。

また、ジャンプ大傘は、ジャンプした瞬間に出すことによって、全キャラのしゃがみ状態に当てることができる。BC攻撃の弱い閑丸だけに、ぜひ使っていきたい技だ。前ジャンプのほうが当てやすいが、後ジャンプのほうが反撃されにくい。状況に応じて使い分けよう。

垂直ジャンプや逃げジャンプでは、横にリーチの長い小斬りがかなり役に立つ。相手が斜め下方向にいるなら大斬りか中斬りで反撃しよう。閑丸はジャンプすることが多いので、空中ガード後の反撃は重要。しっかり身につけておこう。



とにかく当てやすい。このあとはお好きなように。



お友達も必殺技あってこそ

リムルル

担当：Ace

[illegible]

リムルルは、とにかく後ろをとるまでが勝負。後ろさえとれば、あとは勝手に勝ちが転がってくる。忍者以外なら。勝ちを最優先するのならば、そこまでもっていくためにこそ頭を使おう。

そういえば、爆弾がうまい具合に出現したときのみ、他のキャラでも抜けられたな。

[illegible]

遠すぎて斬りが届かないことは当たり前。近すぎて当たらないのも諦めはつく（本当はヤだけど、足を使ってフォローしよう）。だがしかし、立ち中斬りが近すぎず遠すぎずの丁度いい（悪いというべき）間合いがあって、当たらないのはどうにも納得がいかない。が、当たらないものは仕方がない。そういう危ない距離と思ったら小斬りなど他の技を使っていこう。

ということを他の技にも当てはめて、近ければ足技、遠ければ中斬り、どの技でも当たるような距離なら威力を選んでしゃがみ大斬り、という風に使い分けていこう。

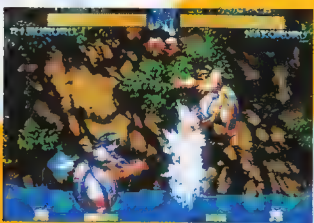


この位置、当たらず。

後ろのとり方

まず思いつくのが、後ろに防御崩し、というもの。これなら修羅も羅刹も関係なく使用可能だ。しかし、このゲームのシステム上防御崩しはスキが大きくて失敗すると痛いので、無理せずここぞというときに狙おう。

それと、修羅なら安全に後ろをとることができる技がある。ここで登場のカムイ シトゥキだ。この技は、いろいろとあって欠点が少ないとは言えないのだが、それらを補って余りある特典「気絶」が付いてくるのでリムルル最強技として君臨している。一番狙いやすいのは対空として使うとき。空中ガードされる技ではあるが、一番デメリットが少ない。あとは突進技を良く使う相手などに使ってみよう。



気絶させれば。

投げを使おう

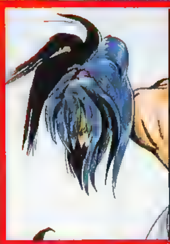
ルプシテクヌムは、投げとして結構上位にある。半蔵や破沙羅などと同時に投げ合ってもまず勝てる。このゲームはガード硬直中を投げられるのでコマンド投げユーザーキャラは結構恵まれている。特に跳び込みからの投げや、レバーを後ろ入れ蹴りキャンセル投げは非常に使える。相手の跳び込みを見切りで避けて投げ、などという対空技も使えるので狙っていこう。

凍らせて追い打ちを入れよう

凍らせて追い打ちが可能な技は、コンルノンノ、ルプシトゥム、ウプン オプ、コンル シラル、ルプ カムイ シトゥキ、の5技。入れやすい順に並べてある。これらが入ったらジャンプ大斬りか中斬りを試みよう。



氷の落ち際は当たらず。



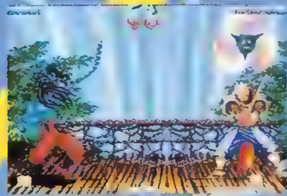
「おいよ?」が役に立つ!
首斬り破沙羅
担当：KAL

1つの固定された安定パターンでは決して勝ちが望めないのがバサラのいいところだ。状況に応じた戦法をきちんと取っていく必要がある。

とりあえず気をつけてほしいのが、中間距離でしゃがみ中斬りに頼りすぎないように、ということ。中間距離では、B+Cの不意打ちも、通常技感覚で使っていこう。


これくらいの距離では、しゃがみ中斬りと同様にBCも多用していこう。

また、BCで突っ込む、しゃがみ中斬りで追い返す、のほかに、中の地刺しを出す、という選択肢もある。少し近めのときは小の地刺しのほうが安全なのだが、コマンド投げの友引きに化けてしまう危険性があるので、普段は中で出すようにしよう。


中距離での選択の1つ、中地刺し。先読み対空技になる。

相手とちょっと近いかな～というときは、しゃがみ小斬りの地獄突きが使えるぞ。近距離戦で小足払い連打から間合いが開いてきて、そろそろ中距離かな～という「間合いの切りかわりどき」のつなぎに、地獄突きを使うといい。

近～中距離では、時々ジャンプ攻撃にいってもいい。真上に落ちるようにして刺し足を使い、その後斜め後ろに落ちるようにして相手の後頭部を斬るようにすると効果的だ。

対空問題はバッチリだ。普段は立ちキック（通称、ダンサーキック）を使い、これを空中ガードして反撃してくる人には地刺し（これも空中ガードされるが）を使おう。時折バックジャンプ空刺し（小）を混ぜても有効だ。

さらに、避け→コマンド投げや、ガードキャンセルコマンド投げも対空になる。垂直ジャンプ大斬りもあるぞ。しゃがみの大斬りなどは空中ガード不可能技だが、遅すぎるので使わないほうがいい。

ジャンプ攻撃といえば、メインで使っていくのはキックにしよう。ジャンプの頂点あたりからキックを出してしまうのだ。前方向にかなり強い。空対空に使うときだけ、大斬りを使うのだ。




「ヒョオッ！」…踏んだら……、


背後に落ちるようにして、大斬り。たまには連続して踏んだり、踏み→空刺しといってみよう。



この巨体を生かすも殺すも…
花諷院骸羅
担当：アディオスToshi

骸羅にはガードキャンセルという、特異な武器があることは別ページでも述べられていると思う。実戦に投入する際、ぶちころしが最も使いやすい。修羅ならつかむぞ～尻めくりだ。何度もガードさせられる技にかけるのではなく、単発の技に狙いを絞ってほしい。では、この事実を前提として骸羅の攻め方を考えよう。

ダッシュ大斬りがガード不能技であることは周知のとおりだが骸羅のそれは、はっきり言って使えない。しかし、その他のダッシュ技は非常に使える。すべて中段技だからだ。

ダウンを奪えるのはダッシュ中斬りのみで、威力も高いがガードされると反撃を受けるので多用は控えよう。次の攻撃を考えた場合、小斬りか中でも蹴りをお薦めしたい。

ダッシュ蹴りは一度小ジャンプするため、かなり遠間から出せ相手の下段技をすかしやすいのが強み。ガードされたら相手の様子を見る必要があるが、ヒットすれば必ずこちらの有利な状況に事は運ぶはずだ。


すかりやすいため、遠間から出す。これで入れば優勢に立てる。

ダッシュ技を相手に当てたら、次に蹴り(レバー前入れ)を出すことをお薦めする。この蹴りはガードされても、くらってもキャンセルすれば必ず円心殺～地（羅刹）が入るはず。近間であることが条件だが、ダッシュ技を当てた直後ならば、まず大丈夫。相手の起き上がりにも狙っていけるぞ。


この位置で蹴りを、ガードされても円心殺決定。

つかむぞ～(修羅)の場合、ガードされるし連続技にもならないので、組み天井か尻めくりの2択をかけるとよい。

さて、これはかなり理想形なので、実戦の接近戦ではそうそううまくいくものでもない。

実祭の接近戦は、しゃがみ小斬りを1、2発出してからの派生で勝負することが多くなるだろう。小斬り→不意打ちとしたりするのが、このゲームでの基本戦法。修羅なら不意打ちに加え、つかむぞ～シリーズを狙っていくのが常套手段である。

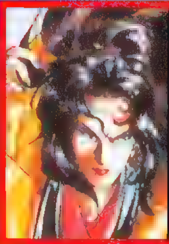
しかし羅刹の場合、円心殺～地が狙えない（間合いが離れている）ため、～天を使う。～天は、いくら小斬りで固めていても迎撃されやすいから、ジャンプ大斬り、地震丸を予め見せておいてやろう。

これらは〝ジャンプしてからの攻撃〟という点で共通しており、ガード不能、立ちガード、しゃがみガードの疑似3択を迫れる。もちろん本命はジャンプ大斬りと、～天。


連打は効かないが、判定も強いし威力も高い。ここから派生。

修羅はつかむぞ～シリーズ。

最後に対空技は、安定なら昇り小斬り。威力の面なら、逃げ中斬りか垂直ジャンプ大斬りだ。



使う技を増やそう
天草四郎時貞
担当：二子山が家から見える石井ぜんじ

天草四郎時貞は、積極的に攻めていく技が少ない。他キャラに比べ、飛び道具のスキが大きいのがかなりマイナスになっている。

そんな中、とても使える必殺技がワープ技の逢魔刻である。反撃されにくく、見切りにくい技なので、ワープして裏に回って…というワンパターンな攻撃が、正直言って強い。

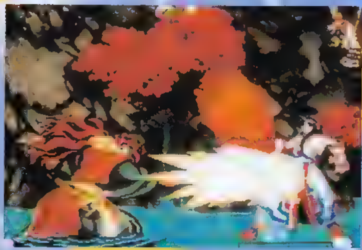
小足払いはもろに入ると気絶する。2～3発なら、B＋C技を次に出すか、レバー前立ち大キック、しゃがみ大斬りを重ねる。そのまま歩いていって投げる（防御崩し）のも相当効果的。少しテクニカルに行くなら、ワープ直後に回りこみを使うとさらにわけがわからなくなる。

これらの攻撃パターンは、自分のスタイルによって使用頻度、アレンジを加えていこう。



とにかく使えるのが逢魔刻。この技は基本だ

さて、では他の技はどう使うのか？次に使える技はしゃがみ大斬りだ。この技は、近距離より遠距離技になったほうが威力がある。リーチも長いので、普段の闘いで使用頻度が非常に高い。ワープ後、距離が離れている場合にも使っていこう。



主に使うのがしゃがみ大斬り。リーチが長く、威力満点。

対空技は、近距離立ち大斬りが強力。真上方向に球が出て、相手を攻撃する。怒りつきだと威力も凄い。ただし近距離技なので間合いを間違えたり、空振りすると危険。

また、近距離立ち中斬りも真上に球が出て、大斬りより速く出せる対空技になっている。遠い場合は、ジャンプ大・中斬りが対空技だ。

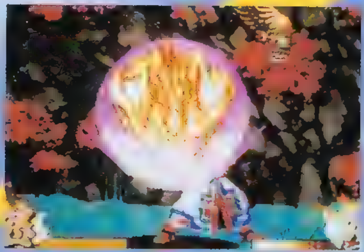
その他、地上で使える通常技に遠距離立ち中斬りがある。出るのが速くリーチがあり、何よりも立ちながら下段技を出せるのがいい。跳びこまれない程度に多用していこう。

天草はほぼこんな技の性能を押さえておけば十分闘える。他の必殺技は、それほど有効ではない。でも、せっかくなのでカッコよく使いたい。

通常の飛び道具は、修羅の死霊刀のほうが出るまでが早いので使いやすい。連発するのにはスキが大きいので、遠距離戦でのワープのタイミングがワンパターンにならないよう使っていこう。

天照封凰拏も、ワープ距離から遠距離にいる相手を狙う。突然近間に炎の球が出現するので、意外に当たってくれる当てて楽しい技の1つ。

汝、暗転入滅せよはカッコいいのだが、素直に使っては当たってくれない。とどめの削りで使うのが確実かつ効果的。また、相手の起き上がりなど、重なった間合いで出すとガード方向がわかりにくい。テクニカル天草を目指そう。



"暗転入滅せよ"はとどめに華麗に使っていこう。



何様のつもりだ…！
牙神幻十郎
担当：天草から逃げたハマー

侍シリーズと言えば、一発は重いものの連続技は難しいというのが常識（？）だった。だが、今回の幻十郎は一味違う。余裕でつながるようになった三連殺に連続技用とさえ思える新技の三空殺に始まり、中斬りや小足払い、桜華斬を絡めたバリバリの連続攻撃が可能なのだ。本末転倒に感じるかもしれないが、ここではそれらの連続技を紹介しておこう。いかにしてこれらの連続技を当てられる状況をつくるか、それを考えることこそが対戦における幻十郎の基本戦法の中核になるはずだ。

●中三連殺×5

今回三連殺の1、2発目をボタン連打で2段にできるようになったので、2＋2＋1で最大5ヒットするようになった。ボタンは中→中→中か大→中→中でないと連続技にならないので注意。体力ゲージ約5分の2のダメージを与えることができる。



コマンド入力はどっちでもいい。ジャンプと避けには注意。

●小足払い×1～3→小三連殺×3

小三連殺は出が早いかわりに、小→小→小を1発ずつでないとつながらない（近ければ1発増やせる）。

●近しゃがみ大斬り→小三連殺×3

密着から決めると、半分減って気絶する。オチたところに密着して桜華斬を当ててから同じことをすれば、まず間違いなく終わる。

●近立ち中斬り→五光斬

●近しゃがみ大斬り→五光斬

五光斬はガードされても隙がないので、連続技狙いならばガンガン狙える。大斬りからなら8割減って気絶。

●小足払い×1～5→三空殺×3

修羅同様、小足払いキャンセルで三空殺につながる。これの発展が羅刹幻十郎のすべてといっても過言ではない。

●しゃがみ大斬り→三空殺×2

半分減って気絶。もう一回やって終わり。端に向かって崩したら勝ち決定。

●（跳ね裏桜華から）小足払い×3＋裏桜華→三空殺×2

ボタン押しっぱなしで跳ねた裏桜華はしゃがみガード不可で、小足払いは立ちガード不可。同時に仕掛ければ剣客でもない限りガードでは防げない。すべてきれいに決まれば半分減って気絶する。



覇王丸など一部のキャラには普通に投げた後も決まる。極悪!?

●（跳ね裏桜華から）ダッシュ中斬り×2＋裏桜華

遠い時はこれ。ダッシュ中斬りは出るのが異様に早く、しかも下段でリーチも長い。空振りしても隙がまったくないので、普段でもかなり頼れる技だ。



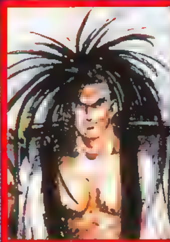
イッツショータイム!!空中ガードには「先読みで」紫暮だ。

●近立ち中斬り→裏五光

●近しゃがみ大斬り→裏五光

これは修羅と同じ。

傾向としては、修羅は地道に3分の1ずつ安定して減らし、羅刹は状況が限定されるものの半分十気絶の一発が狙える、といった感じ。確かに入ればスゴいけど、その起点となる部分は案外不安定なので、何だかんだでちゃんと考えないとうまくならないぞ。



その名の通り覇王になれるか？
覇王丸
担当：ズウースK-TAN

実際に修羅と羅刹の覇王丸を使ってみると、修羅は遠距離戦が得意で、羅刹は近距離戦が得意なようだ。大まかな攻めのポイントを探ってみよう。

どうやら、烈震斬と立ち大斬りの使い方がポイントになりそうだ。特に烈震斬はしゃがみガード不能なので、かなり攻めていく上での、メインの必殺技となるだろう。

しかも、烈震斬自体が2段技になっていて、1発目を当てるとダウンさせることができ、2段目だけがヒットすると、相手をよろよろっ…と、よろめかすことができる。

2段目だけを当てにいく場合は、剣の先辺りを、相手の足元に当てるような感じにするといい。

そして、相手がよろめいたところに、立ち大斬りまたは斬鋼閃をヒットさせることができる。


こんな感じで当ててよろめかせて。


ゴワァ!!

また、普通の連続技の類では、ジャンプ蹴りから着地に立ち大斬りが決まる。が、ジャンプ蹴りは引き付けて出さないと、連続技として斬り攻撃が成立しないので注意しよう。

何と言っても使えるのは旋風波。やはりしゃがみガード不可能で、足払いと併用して使っていきたい。

この技を相手にヒットさせるとよろめかすことができるので、そこに剛破や立ち大斬りを決めることができる。

この場合だけ、大斬りを決めても牙突や飛燕はでない。

どうせ旋風波のあとに技を入れるなら、威力の高い大斬りを入れた方がいいだろう。

それから、こういう状況はあまりないかもしれないが、相手が画面端にいるときのみに決まる連続技がある。

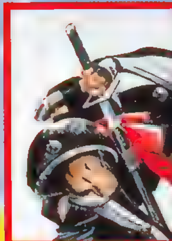
例えば、自分が画面端に追い込まれているときに相手を投げることに成功したとする。

そこからすかさず踏み込んで後ろから大斬り・立ち大斬り・牙突・旋風波・立ち大斬りを決めることができるのだ。

旋風波は牙突にキャンセルをかけて出すようにし、最後の立ち大斬りは、相手方向にレバーを入れつつ大斬りボタンを連打しよう。


旋風波がヒットしたぜ！


あとは大斬りボタン連打でズビャー！



一撃必殺!! 技に極められる
服部半蔵
担当：儀全

半蔵には残念ながらあまり実用的な連続技がなく、相手を気絶させる連続技も今のところ存在しない。しかもキャンセルモズができなくなってしまったので、使用する人はかなりの忍耐力が必要だぞ。負けたとき、台をつい蹴ったりしてしまう人は使わないほうがいいだろう。

基本は、ジャンプ中斬り↓立ち中斬り↓爆炎龍（連続技ではない）などで攻める。爆炎龍の後相手がガードしているならダッシュモズやダッシュ立ち中斬り、ダッシュ中斬りなどでラッシュをかけよう。


意外と使用頻度の高いダッシュ中斬り。

爆炎龍の後、ガードキャンセルを狙ってきたり、跳び込んでくる人には、ジャンプ技で迎撃するか、忍法・影やうつせみ、猿舞を使ってみるのもいいだろう。

修羅の封じ手・微塵隠れは、技の出が遅いため突進技やジャンプ技に潰されやすい。だが技が発生してしまえば、かなり長時間判定があるので、使い方を誤りさえしなければ十分使える技である。

羅刹の封じ手・毒龍は、しゃがみ防御不可（中段）に加えて空中防御ができないため、相手が毒龍をかわすためには、立ちガードするか、技を潰すしかない。


空中ガードはできない毒龍。

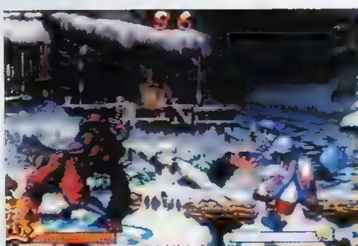
忍法・猿舞からの毒龍や爆炎龍で飛ばせて毒龍など、こっちの動きが読まれないようにうまく使おう。

あと、密着中斬りからならキャンセル毒龍がつながるので、どんどん当ててやろう。防御崩しからの歩き中斬り毒龍は強力。

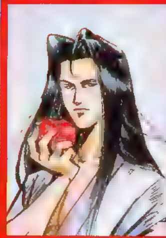
修羅にしろ羅刹にしろ半蔵は機動力がすべてなので、爆炎龍とそのほかの消える技をフルに活用して、とにかく動き続けよう。

周りにいるキャラは、気絶・連続技で殺せたり、永久パターンを持っているヤツばかりだ。一撃入ったら死んでしまう状況に耐え抜き、反射神経を研ぎ澄まし、集中力を極限まで高めて常にプレイすることができればなんとかなる。

勝つことが難しい分、倒したときの喜びは大きい。あきらめずに頑張ってプレイしよう。


これで死確定!!悲惨。





相手の髪のけぞりを見逃すな!!
橘右京
担当：剣客N.O

イバラの道を行くなら修羅

左京は、羅刹と修羅で性能に格段の差がある。まあまあの技をそろえ持った羅刹に対して、修羅はかなり苦しい闘いを強いられることになるだろう。

修羅の必殺技は、ガードされると反撃を受けるのが確定。修羅の特徴的な技である天つ風と霜風の2択は、どちらもガードされると手痛い反撃を覚悟しなければならない。この技は、中段と下段にガードを振る技だが、天つ風の場合は相手の目前で小さく跳ねてから剣を振る。つまり相手にしてみれば、跳ねてから立ちガードに移行すれば良いわけで実は2択でも何でもない自爆技なのである。

唯一、使えそうなのは武器飛ばしのツバメ六連。この技はしゃがみガード不可で、かつめくり（逆ガード）になり困惑させられる。しかしこれとて慣れてきたらキチンとガードされてしまうだろう。修羅は本当に青い左京が大好き、とか、何かの技にゾッコン、という人以外にはすすめられない。しかし、修羅の道はイバラの道。あえて苦行にのぞむのもまた武士道、といえるのではないでしょうか。

片方の羅刹はワリといけるキャラ。ここでは使える必殺技とその効力についてみていこう。

●雲雀（ひばり）

何やらアヤシイ光体を刀の柄に宿らせて突く。2段技で、2段めがヒットすると相手は通常より長くのけぞる。その間に追い打ちをかけることができるぞ。追い打ちにはしゃがみ大斬りが安定。キャラによっては昇りツバメ返し(大)が入るが、少しタイミングがシビア。雲雀を密着でヒットさせると、夢想残光霞につなげることもできる。

●ツバメ返し

今回かなり弱体化したツバメ返し。別に火の鳥が飛ばなくなったのは痛くもカユくもないが、攻撃判定（縦幅）が狭くなり、空中でお互いに密着していると攻撃が当たらなくなってしまった。小、中、大で横への攻撃判定が順に長くなるのも今回の大きな変化。つまり、多用するのは大で。昇りで出すならコマンドをキッチリと↙でスタートしなければならない。⬅から始まって↙⬇↘➡↗+斬では、⬅↙⬇↘➡が優先されて「当て身」が出てしまう。気をつけよう。

なお、相手が閑丸などの小型キャラだと、しゃがまれた場合ヒットしない（少し離れた間合いで大の炎のみを当てるような感じならOK）。これからは「中段＝昇りツバメ」という公式は通用しない。ちゃんと➡+B+Cの不意打ちも使っていこう。

●夢霞

いわゆる当て身。多くの斬る攻撃（立ち、しゃがみ、空中）をとることができるが、蹴る攻撃と下段には無効。全キャラ共通の当て身よりはるかに使え、ヒットしたときは驚異の破壊力を誇る。

●陽炎

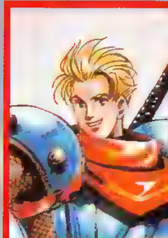
飛び道具で、ヒットすると相手は大幅にのけぞる。実はこのときに追い打ちをかけることができ、これを利用した気絶連続技も見つかっている。メインとしては使っていけないが、見ためよりも意外と隙は小さい。ちょくちょくと使っていこう。

●夢想残光霞（武器飛ばし）

すさまじいスピードで突進するので、さまざまな局面で重宝する。コマンドが➡⬅➡なのをいいことに、ダウン中の相手に密着して⬅➡⬅➡入力で「セルフディレクション残光霞」という大バクチをうつこともできる（笑）。

主に、A+Bで裏回りしたり、返し技に使っていくのがメインの使い方となる。ちなみに、覇王丸の立ち大斬りをくらっても、この技が入るよ。大斬りバ〇に試してみよう。なんでもいいけど、カッコイイよね、この技。


ここから入ってしまうんだな、夢想残光霞が…。イエイ。



見た目よし!
ガルフォード
担当：MVP

これを知らないとちょっとね、というような超基本中の基本を教えよう。対戦における戦法というより、まずは連続技について説明しよう。

以下にあげる連続技は、いずれもジャンプ攻撃からつなげられるが、今回は前作よりもさらにジャンプから地上の技がつながりにくくなっているので注意しよう。それではいってみようか。

修羅 ガルフォード

修羅ガルフォードには、連続技はないと思っている人も多いようであるが、意外なつながりを見せるものが少しだけある。

●中斬りキャンセル→オーバーヘッドクラッシュ

これが修羅の超実戦向き連続技である。中斬りはどの状態でもキャンセルがかかるのですごく使えるのである。中斬りを出す時は常にオーバーヘッドクラッシュを入力しておけば、当たれば連続技になりガードされたらオーバーヘッドクラッシュは出ないのである。これは覚えよう。

●防御崩し（⬅C）→中斬りキャンセル→プラズマブレード


キャンセルかけて…、


超かっこいいぜ。

これは一応入るというもの。防御崩しが入るのなら、ローリングクラッシュも入るということであり、ダメージもローリングクラッシュのほうが高いので無理して狙う必要はない。

●小プラズマブレード→D・M・S・H（Dで出す）

小プラズマブレードが当たればそのまま武器とばしも連続になる恐るべき技。タイミングと距離は自分で調べよう。

羅刹 ガルフォード

●中斬りキャンセル→いろいろ

羅刹ガルフォードは連続技が豊富で、プラズマファクターやライトニングスラッシュ、あげくのはてにL・S・Tまでつながってしまう。

普通にやっているときはライトニングスラッシュをつなげていき、怒っているときにはL・S・Tをつなげるのがベスト。中斬りキャンセルL・S・Tは体力を半分近く奪うので、怒っている羅刹ガルフォードは非常に近より難い存在である。


これがつながる。合掌!!

以上で連続技は終わり。実戦で役立ててくれい。





大自然の………

ナコルル

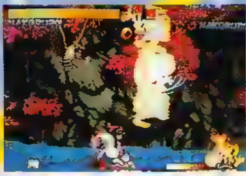
担当：やっぱりしっぽでしょ・ギィ

まずママハハ技の性能の違いだが、シチカプ アム（大）、シチカプ エトゥ（中）、レラシゥ（小）の順に出が早く、逆にレラシゥが最も隙が少ない。

シチカプ アム、レラシゥはヒット後、空中の相手にジャンプ大斬りでの追い打ちが簡単で強力だが、相手は先に着地してしまう。

レラシゥの後の追い打ちにはアンヌを使おう。

シチカプ アムの場合、着

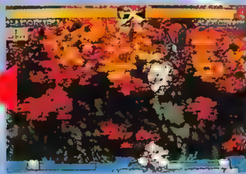


目前でダッシュしてから、相手の下に置いとく感じで。

地の直前にほんの一瞬だけ地上判定となるため、しゃがみ大斬り2発からの連続技を決めることもできるが、タイミングが余りにもシビア。ここにはぜひアペフチ カムイ リムセ全段ヒットを狙おう。

ダッシュで相手の真下まで走っていってから、一瞬レバーニュートラル後、大のカムイ リムセをそのままの方向で入力しよう。セルフディレクションで出て、もともとこの技には空中の相手を引きずりおろして地上で連続しては いるという特徴もあり、相手の背面から全段入ってくれる。

レラやアンヌが出てしまうのは入力が遅すぎるためで、正面に出てしまうのは入力が早すぎる。何度もやってタイミングをものにしよう。



この辺でコマンド入力、この場合は←↓↙＋Cだぞ。



空中の相手も引きずり落とす、しかも密着で背面からなので最後までヒットする。

まず、覚えておきたいのがDボタンによる分離は通常のジャンプ扱いということ。レバー前＋Dで前方ジャンプ、ニュートラル＋Dで垂直ジャンプ、後ろ＋Dで後方ジャンプとなり、このあと通常のジャンプ攻撃（空中投げ含む）



シクルゥに乗って相手をジャンプで跳び越し、空中の狼から↓＋Dでバックジャンプ。



反対側から落ちてくるナコルル。しかも一度画面外に消えるのでかなりばれない。

が出せる。

メル シキテ、カント シキテは、出かかりと終わり際に投げられ判定が発生してしまうが、分離攻撃を仕掛けなくともガード方向を撹乱するのに使える。分離方向としては、メル シキテなら相手と重なった瞬間に反対側へ、カント シキテなら、間合いに応じて相手方向斜め下へ分離するのが基本。

ちなみに狼乗り攻撃はダッシュ攻撃、B＋Cの不意打ち以外すべてにキャンセルがかかる。ジャンプ攻撃キャンセルイメル シキテなんて連続技も可能だ。

また、ジャンプ中レバー下Dで相手をダウンさせる蹴りが出せる。この技はジャンプと同時に出せば下降中攻撃判定を持ち続けるうえ、2段ガード技。

跳び込みをガードしてからコマンド投げにくるような相手に効果的だ。ただし斜めジャンプからのこの蹴りは当たってもノーダメージ。



チクチクやっていくのがベスト

千両狂死郎

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

狂死郎は、以前から中間距離での突き合いを得意とするキャラクターであった。

今回も、その傾向は強く、極めて地上戦タイプのキャラクターと言えるだろう。

だが、何から何まで新しくなった今作では、使える技や使えない技の種類が、当然のごとく変わってきている。

●**立ち小斬り**

接近戦、中間距離共に使える技。リーチが異様に長いので、相手の出鼻をくじくのに適している。

●**近距離立ち中斬り**

キャンセルがきくので、ガマ地獄につなげる。

跳び込みなどを避けてスカして、立ち中↓ガマとか、相手のスキ等に入れたい。

●**遠距離立ち中斬り**

この技は、スカったときのスキが、ものすごく長い。中距離戦でこれがスカると、跳び込まれるか大斬りをくらうか、ヘタすりゃ死亡である。絶対にスカッてはいけない技。

●**遠距離しゃがみ中斬り**

立ち中斬りが使えないので、中間戦ではこれを主に使おう。万一跳ばれてもギリギリガードが間に合う。

●**近距離しゃがみ大斬り**

3段技なのだが、連続技じゃないため、当たっても3発めをガードされる。しかもそのあと反撃されるときている。もう、絶対出しちゃダメ。

●**遠距離しゃがみ大斬り**

長い。しかもキャンセルがかかるので、ガマにつながる。これがまた減る。ガードくずしの後や、相手の技のスキには、これを狙っていこう。でもスカッたりガードされると反撃は痛いよ。

●**近距離しゃがみ中斬り**

一応対空。使いかたにコツがいる。

相手のジャンプに対して、くぐるように下に潜り込んで、しかも早めに出す。かなり強いのだが、ミスしたり、ツブされたり（閑丸の大傘等）すると痛いので、ここぞというとき狙おう。

●**牽制足払い**（↙D）

密着時の戦闘で一番頼れる。出るのがたぶん一番速い技。

●**上段蹴り**（←D）

接近戦で使うと、その判定の強さに驚く。でもガードされると反撃される。

●**バックダッシュ血煙**

今回も出る。しかし前号でも言ったようにしゃがみガードされるのでもはや屈辱技。

●**逃げ中斬り**

一応空中ガードされても反撃されにくいので、安定逃げ待ち用の技。リードしてるときに。

●**先読み回転曲舞**

相手を小技でカタめて、**跳ばれそうになったらバクチぎみに使う**。空中ガード不可なので使えるケド、スカッたら命の保証はできません。

J大↓下大↓ガマが、理想。

JK↓立ち中↓ガマが、実戦向きである。

あとは、前方転がりに火炎を重ねたり、羅刹は小回転曲舞で眩惑させたり…そうそう、飛び道具はスキがないのでたまには使おう。

※ちなみに、今回の記事は修羅使用で書いてしまいました。羅刹は連続技に火炎か回転で代用してね。



基本戦法。まず小技でカタめてイラつかせ…、



ガマンできなくなって跳んだら、くぐって中。



地上で手を出しそうなら、避けて中（大）斬り。

緊急発刊決行

バーチャファイター2 最強の三部作

■ゲーメストムックVol.5
バーチャファイター2 ACT.1
定価780円(本体価格757円)



バーチャファイター2をこれから始めようと思っている人にとって一番役に立つムックがこのバーチャファイター2 ACT.1であろう。16ページにおよぶシステム基礎を筆頭に、全キャラクター技一覧表ではすべての固有技を連続写真と技解説で徹底紹介。「はじめにACT.1ありき」だ。

■ゲーメストムックVol.10
バーチャファイター2 ACT.2
定価1380円(本体価格1340円)



技も全部覚えたし、バーチャの深い世界をもっと知りたい、という貴兄にはバーチャファイター2 ACT.2が最適。対戦攻略ではキャラ別攻略をメインに、また対CPU攻略ではクリア優先の攻略から、段位認定モードで名人を確実にとれる方法まで完全攻略。厚くて重いぜ、全232ページ

■ゲーメストムックVol.19
バーチャファイター2 ACT.3
定価980円(本体価格951円)



バーチャファイター2発売後、約1年。ここに究極といえるムックが誕生した。バーチャの深遠なる世界が知りたいあなたに送るこの一冊、バーチャファイター2 ACT.3。全50ページにわたる連続技のコーナーは、我々に何を語りかけるのか。「STOP THE RUSH」、返し技だけでは対応できない相手の連携技をどう突き崩せばいいのか？答えは、全てここにある。

サターン版バーチャファイター2で強くなる

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

●グラフィカルマニュアル

●12月16日発売●定価700円

……完全解析書早くも世に出る……

デモシーンからの絵をチョイス！
カッコいいんだなぁこれが！

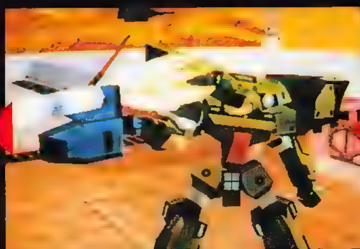
電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS

バーチャロン

今回はデモシーンで見ることができるVR(バーチャロイド)を公開！
後半は、超基本の操作方法を紹介だ！

担当：バーチャロンチーム

注：写真は開発中のものです。


プレイでは見られないシーンがいっぱい！

今年のAMショーで大人気だったこのゲームもいよいよ発売直前になった「バーチャロン」。まだかまだかと待っている人もかなり多いのではないかな。



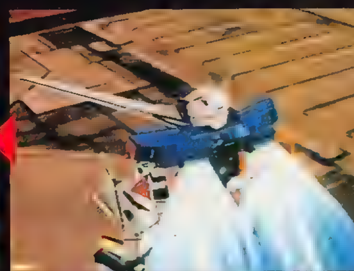

今回のバーチャロンは、発売に先立って、まずコインを入れていないときに見ることができるシーン「デモシーン」からバーチャロンの動きを紹介していこう。

そのデモシーンでは、自分がプレイしているときではまず見ることのできない視点でバーチャロンの動きの映像を見ることができる（例えば前からとか、後ろからとか、上からも）。

そのシーンは、立っているとき、走っているとき、ジャンプしたとき、攻撃しているとき、攻撃されてよけたとき、ダメージを受けてるときなどシーンはいっぱいだ！





バーチャロンでは、8体あるバーチャロイドの中からプレイヤーが選ぶことができる。
　デモシーンでは、当然その8体バーチャロイドたちを見ることができるぞー！

連続写真でその動きを再現してみた！





そこに登場するバーチャロイドの機体は、オリジナルのカラーリング（これを1Pカラーとすると）のほかに、もう一つのカラーリング（これが2Pカラーになる）がある。これは2台1セットで登場するバーチャロンの筐体で、どちらに座るかで決まるシステムとなっている。
　デモでは、いろいろな視点からの映像を見ることができるか（例えば真上からとか）今回の紹介では、よりバーチャロイドの動きがわかるように、アップで映し出されるときのものを抜き出してみた。
　撮影の都合上、全バーチャロンの連続写真が載せられないのが残念だが、その動きを見るとカッコイイんだよねー　ライブモニターが欲しいー！























戦闘準備完了!!

バーチャロン基本操作解説

前号までの復習を兼ねた操作説明と戦闘の基礎を解説。

担当：DS1

通常移動

バーチャロンに登場するバーチャロイド（以降VR）の操作には、2本のレバーが用意されている。

この2本のレバーは、VRの足に対応しているわけではないので、交互にレバーを前後させても、スムーズな移動はできない。

例えば、前進をするためには、そのままレバーを2本とも前に倒せばいい。これだけで、画面上のVRは前進してくれるハズだ。

同様に左右や斜めの移動に関しても、2本のレバーを同じ方向に傾けるだけで、VRは傾けた方向に移動してくれる。

つまり、2本のレバーを同じ方向に入力しさえすれば、前後左右・斜めの8方向の移動は簡単に行えるワケだ。何も難しく考える必要はない。

2本のレバーは、あくまで**もVRの移動方向を決定するためのレバー**だということを覚えておこう。

旋回

VRの向きをその場で変える場合、「旋回」という動きが必要になる。

右旋回は左のレバーを前に入力し、右のレバーを後ろに入力。左旋回はその逆で、右のレバーを前、左のレバーを後ろに入力する。

通常移動のところでは触れてないが、移動と旋回はレバー1本の操作だけでも行うことが可能になっている。ただし、移動も旋回も一つのレバーを使うだけではあまりにも遅くて役に立たない。

移動と旋回の際には、キチンと2本のレバーを使って入力すること。

ダッシュ移動

VRの動作を飛躍的に高める要素、それがダッシュである。

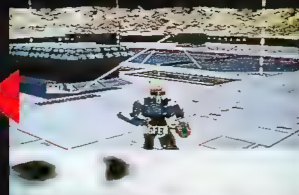
ダッシュで移動できる方向は通常移動と同じ8方向で、旋回中はダッシュできない。レバーの入力が2本とも同じ方向に入っていない場合も、ダッシュすることは不可能となる。

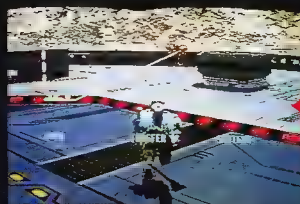
ダッシュボタンは、左右のレバーに1個ずつ付いているが、2つを同時に押しても、押しっ放しにしてもダッシュの性質に変化はないので、自分で押しやすいと思うほうのボタンを使うといいだろう。

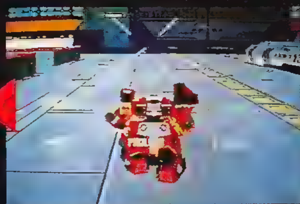
ダッシュの距離や速さについては、各VRでかなりの違いが見られる。

写真を見てもらえばわかる通り、アファームドとドルカスとでは1回のダッシュの距離が倍以上の差になっている。

自分のVRのダッシュ性能をまずは把握することが大切だ。


ダッシュ性能比較。アファームドは…


1回のダッシュでここまで。


ドルカスの場合…


アファームドの半分程度の距離だ。

ジャンプ

レバーを左右同時に広げると、VRはその場でジャンプする。

ジャンプを行うと、どの方向を向いていようとも、VRが自動的に敵を捕捉してロックオン状態になる（ロックオンについては後述）。

敵を見失ったときは、ジャンプが有効といえるだろう。

ジャンプで空中に浮いている間は、レバーである程度コントロールすることができる。

特に、空中での機動性が高いバイパーIIなどは、飛行しているといってもいいほどにジャンプ時の移動距離が長い。

また、普段は単なる障害物でしかない建物も、ジャンプを使えば建物の上に乗ることができる。

ジャンプを使いこなすことによって、闘いに広がりができることは間違いない。


画面外の敵も…

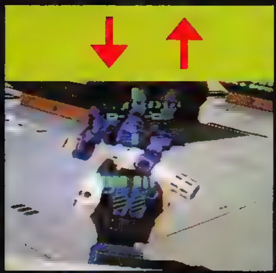

ジャンプを使えば一瞬で捕捉。

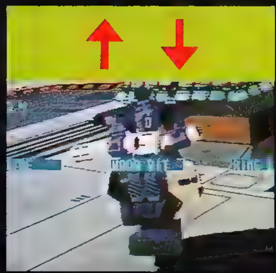

ジャンプの頂点から動き始めても…


楽々ここまで移動できる。

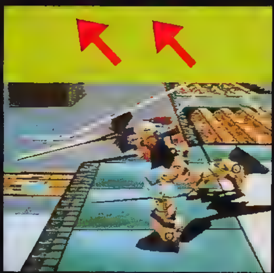
バーチャロン基本操作一覧

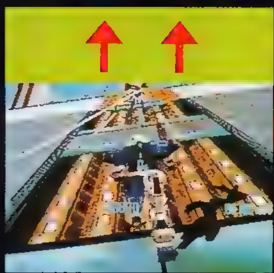
■旋回


左旋回

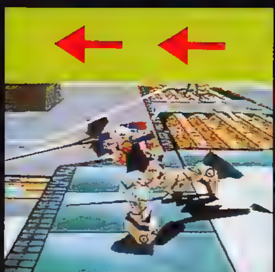

右旋回

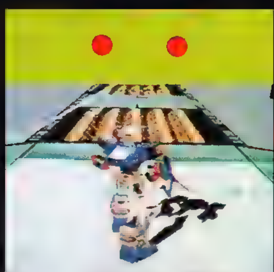
■移動

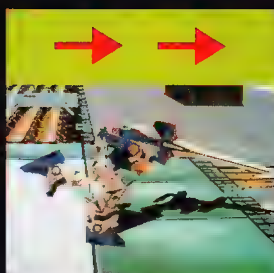

左斜め前移動

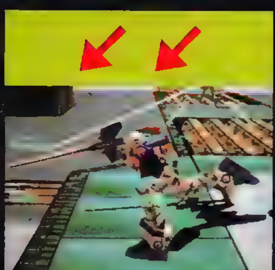

前進

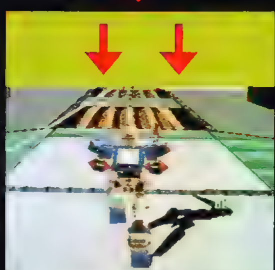

右斜め前移動

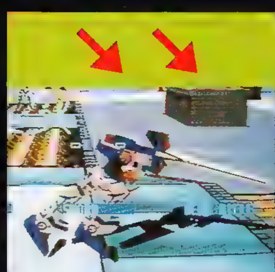

左移動


ニュートラル


右移動


左斜め後ろ移動


後退


右斜め後ろ移動

■ジャンプ



■ガード


ガード

※ガードはダブルロックオン時のみ使用可能

武器

VRの武器は、右手用武器、左手用武器、両手用武器の3種類。これはどのVRも同じで、この3つの装備を駆使して闘っていくことになる。
右手用の武器を使う場合は右レバーのトリガーを、左手用の武器は左レバーのトリガーをそのまま押せば使用できる。
両手用の武器は、両方のトリガーを同時押しすれば使用可能だ。
使用する3種類の装備は、画面上に残弾数を示す青いゲージと一緒に表示されている。残弾数とはいっても、武器はすべてエネルギー制で、武器を使用して減少したゲージは時間とともに自動的に回復する。

チャージ時間

武器の連続使用などで青いゲージが赤く変化したときは、その武器は使用できない。その状態でトリガーを引いても「チャージング」の文字が表示されるだけである。
ゲージの消費量やチャージ時間は、武器の種類によって変わってくる。
例えば、テムジンのビームライフルは普通に使用していれば、まずゲージが赤くなることは無いといっていい。
ところがライデンのグラウンドボムは、3、4発撃っただけでチャージが必要になり、ゲージの回復もかなりの時間がかかる。
またバル・バス・バウのように、両手用の武器を使用している間は、すべての武器が使えなくなるという変わった装備もある。


バルカン系の武器は押しっ放しで連射になる。



チャージが極めて遅いGボム。



テムジンのビームライフルはチャージの心配まったくナシ。

ロックオン

敵を画面内に捕らえると、円状のカーソルが表示され、同時に敵との距離が数値で表示される。これがロックオンである。
ロックオンした状態で武器を使用すれば、その武器は本来のホーミング性能を発揮する（ホーミングしない武器はそのまま）。
建物などの背景で敵が見えなくなっても、画面内にいる限りロックオンは持続するので、敵の動きを見失わずにすむ。距離もリアルタイムで常に変化していくぞ。


敵が画面内にいれば、それだけでロックオン表示される。



ハンドビットは便利だが使いどころが難しい。

ダッシュ攻撃

ダッシュ移動時に攻撃を行うと、機体は敵のいる方向に向きを変えながら攻撃してくれる。向きを変えるとはいっても、ダッシュの移動方向は変わらず、機体だけが敵の方向へ向くのだ。
これは、ロックオンしていない状況でも同じで、敵へ機体を向けながら攻撃する。
またダッシュ攻撃をした場合、アファームドなど基本のダッシュ移動が長い機種を除

けば、ほぼ全部のVRのダッシュ距離が長くなる。

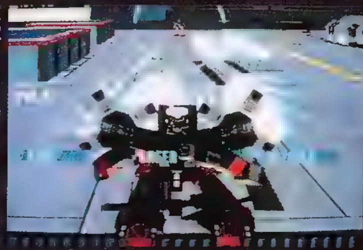
大幅にダッシュ距離が変わるVRもあるので、これをうまく活用したいところだ。武器によっては、ダッシュ方向の違いで攻撃が変化するという特徴もある。ダッシュ攻撃は奥が深いぞ。

さまざまな特性を持つダッシュ攻撃だが、リスクがない訳ではない。通常のダッシュに比べ、ダッシュ直後の硬直時間が大きくなってしまうからだ。

うかつなダッシュ攻撃は、自らを危機に陥れることになる。



ライデンのレーザーは普通に撃てば2本の長いレーザー。



横のダッシュで2連射に。



前ダッシュから撃てばなんと4WAYの2連射になる。

ダブルロックオン

ロックオン状態で、敵VRに一定距離接近すると、ダブルロックオンと呼ばれる接近戦に突入する。

この状況で使用できるのは両手用の武器だけで、左右の武器は接近戦専用の攻撃に切り替わる。

ダブルロックオンする距離はVRによって異なり、接近戦の得意なアファームドなどは、比較的離れた位置からでもダブルロックオンできる。



これがダブルロックオン


バル・バス・バウは左がバーナー攻撃。



右はレーザークローに変化する。



ダブルロックオンしていればいつでもガードできる。

ガード

ダブルロックオンの表示が出ているときに、両方のレバーを内側に倒すと、VRはガードポーズをとる。

ガード中は、敵の近距離攻撃と一部の両手用武器（テムジンのビームソードやアファームドのトンファー）のダメージを大幅に軽減させることができる。

敵に対するダブルロックオン表示が外れると、ガードも自動的に解除されてしまう。つまり敵が接近戦を仕掛けてきても、画面上に敵を捕らえていなければガードすることなく攻撃を受けることになる。

時代が俺たちを呼ぶ

BATTLE ARENA TOSHINDEN 闘神伝2™

刻一刻と迫るキャラたちの足音…。
[illegible]うか…。

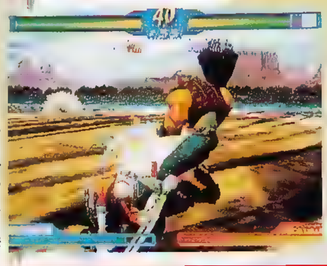
※画面は開発中のものです。

発売間近か？ようやくプレイできたぞ！

今か今かと発売が待たれる「闘神伝2」。まだ発売日は未定だけど、プレイステーション版よりは先にゲーセンに登場するって話だ。ということは、'95年のうちには出るのかな？

ということで、ようやくひととおり遊べるバージョンでプレイすることができた。AMショーバージョンよりもかなりグラフィックがかっこよくなり、全体的に遊びやすくなっていて、ますます期待大だね。

今回は全キャラのカンタンな説明をしていこうと思う。必殺技コマンドは次号で紹介できる予定だ。



カオスVSランゲーだ。カオスがいい味出しているぞ。



エイジVSデューク。前作でもおなじみの2人だね。

やっぱり主人公だよな…という人に

エイジ

どこまで強くなったのか見ものだぞ。

担当：K-TAN

エイジで燃えろ！

通常技自体はPS版と比べてそれほどの変更点は見当たらないが、必殺技は少しずつ変化しているようだ。

前にも述べたが、流星脚の下へ突っ込む角度が鋭くなり、相手の体に当てやすくなった。

もちろん、側転でかわされるとヤバイが、バックジャンプからすぐ出したりとかね。

しかし、多用するのはちょっと怖い。

多用すると言えば、蹴撃弾のことだが、小で出す蹴撃弾の滑る距離が、前作に比べて短くなったようだ。上段蹴り攻撃にキャンセルをかけて出してみるといいだろう。慣れないと、なかなかしゃがみガードに移れないのだ。が、軸がズレて当たらないときもあるので、使用するには多少の注意は必要だろう。



鋭くなっていい感じ？



エイジの新技。早く使ってみたい。

それから、気になる新技だが、現時点でわかっているのは一つ。空中でちょいと前転しつつ剣を相手めがけて振り下ろす…という技なのだが、文章での説明ではわかりにくいので、写真のほうを見てほしい。

そういえば、デュークのもつサザン・クロスという技があるよね？これを△ボタンで出したときのS・クロスの最後のくるっと回転して剣を振り下ろす部分。あれを想像してもらうといいかもしれない。ニューエイジに期待しよう！



ダッシュ攻撃もなかなかハデだ。



シブいダウン攻撃だぜ。



主人公がなんだ!という人に
カイン
「ストーム」という通り名は伊達じゃない。早くインフェルノを出したいね。
担当：K-TAN

以前カインの勝ちゼリフが「イエ~!」から「イエ~イ」に変わったと述べたが、どうやら元に戻ったらしい。「前のほうがよかったかな」と私が言ったこともあったが、願いが届いたのか届かなかったのかはいざ知らず、期待していた人には、何か恨まれそう。


どうやらブレイクダンスを覚えたらしい。

同門ではあるが…

エイシとは同じ師のもとで修業したカインではあるが、技の性質はちょいと異なるぞ。

カインはどちらかというと、必殺技よりも通常技に変更点が見られる。

前作では、相手との間合いが離れているときに出しても足元を払うだけのしゃがみ大斬りであったが、"2"では、前方にのり出す突き技に変わった。このリーチの長さは、素晴らしいものがある。

また、これは変更点ではないが、ダッシュ攻撃が非常にトリッキーだ。

ダッシュ中に攻撃ボタンを押せばよいのだが、特に小キックボタン。いつの間にブレイクダンスを覚えたんだ?カイン、と言いたくなる蹴り技を持っているのだ。突き攻撃やスライディングもあるので、いろいろと試してみるといいだろう。




実はスライディング。


デッドリー・レイズで昇天!


蹴り攻撃にキャンセルをかけて出すとなかなかいける。

ムチでバシバシ!ああ…
ソフィア
コスチュームもさることながらセリフにもびっくりだ。
担当：K-TAN

一番驚いたのが、ソフィアの勝ちゼリフ。「さわってもいいのよ…」と言ったのだよ、どうするよキミ~ィ。でも、バシバシ叩かれて、ダウンしたあとに言うなんてズルイよな。触りたてくも触れないもん(私は変態じゃないぞ!正常だ)。

やはりムチ

コスチュームが一段と艶っぽくなった…というのは置いといて、ソフィアには必殺技の追加と多少の変更が見られた。

大で出すオーロラ・レボリューションは、途中からガード方向がわからなくなって、使えるのは相変わらず。

しかし、場外近くで出すと危ないのも相変わらずだ。

それから、サンダーリンクが斜め上方にも撃てるようになったぞ。跳びまくる相手に、ぜひ当ててみたい。

新技に関して言えば、カインでいうレイジング・サンのような技が加わった。とはいっても、あくまでも「ような」であり同じではない。地上でコマンドを入力すると、L・サンのような技を出しつつ相手の背後に着地する形になる。

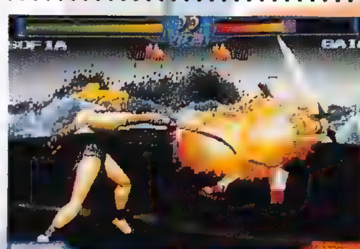
写真は載ってないので、ゲーセンで出たら、君たちの目で見てもらいたいと思う。結構イカすぞ。


う~ん美しい…。




女王様の踏みつけ…気持ちよさそうだ。


上方にも撃てるようになった。


女王様だけあって激しいらしい。


よく見ると結構そそられるポーズ…だと思うのは俺だけ?

大地の怒りが聞こえるか？
ラングー
何もいらない、パワーさえあれば。そう思っている人は迷わず使いなさい。

担当：アディオス

闘2の各キャラは、おのおの個性的ではあるが、何だかんだと言いつつ一通りのものを持っている。だがラングーはそうはいかない。パワーしかないのだ。マイキャラとして使用するのならば、高機動キャラに振り回される苦しみを今のうちから覚悟しておこう。



とにかく隙の大きい技ばかり。当たれば最高なんだけどね。

自然が味方なら最強じゃん！

ラングーと言えば、大地シリーズ。すべて一撃必殺で、すかってはもちろん、ガードされてもヤバイ代物ばかりである。当然それは通常技にも言え、とにかくヒットさせてなんぼ。しかも、この高速スクロールのゲームにおいてだ。

で、必殺技についてだが、大地の雄叫びは相変わらず健在。タックルしてから金棒を振り上げる、あまりにも大振りで威力の高い必殺技だ。

一応、先読み対空としてあった大地の目覚めは、下降時に攻撃判定が発生するようになり、少し使いやすくなった感がある。とはいえ、はずれると…イタイ。

ダウン攻撃もラングーは特徴的で、近距離用のボディプレスがはずれると、他キャラにはない膨大な隙が生じる。

とにかく何から何まで、相手にヒットさせなければならず、無論ダッシュ攻撃もその例に漏れない。本当、難しいキャラだ。



タックルで突っ込んで…。



フン！見た目の格好良さは、これが一番。



下降中に判定が。ある程度遠距離での使用になる。



ダウン攻撃はボディプレス。今のところ見た目ほど、判定が広くない。



あ、それ、どんどんぱっぱぁどんぱっぱ～
ホー・ファイ
巨大な炎を操る、見た目とは大違いな怖いじいさん。血を見たら止まらない…。

担当：Ⓝ

人のいい、おじいちゃん…!? いえいえ、実は…

その見てくれの優しそうな容姿とは正反対の人格を持つ老人、ホー・ファイ。人を殺めることに生きがいを感じ、彼の笑顔は、それだけの人の命を奪ったことを意味している。

PS版の前作に引き続いて登場する老人が、ホーだ。彼は炎を操るのが得意で、必殺技にも多くの炎技がある。

写真を見てもらえばわかると思うが、主に炎を3方向にうちわける。感じとしては、自分の目前に超巨大な炎を球状に出現させ、この炎は一定時間で消える。飛び道具というわけではないので、使うにはスタート地点より近い間合いで使うといいだろう。



どんぱっぱ。スタート地点ですでに有効射程内に入っている。

●曇発破

「どんぱっぱ」と読む。炎を正面に出現させる。最も扱いやすい技のひとつだ。

●曇怒呼車

これは「どんどこしょ」と読む。この技はジャンプ中に出す技で、空中から真下に向かって炎を出す。これは出した地点から前進するので、出切ってしまえば地上の敵に対して有利になれる。

●曇破

これは「どんぱ」と読む。ホーが寝そべって真上に向かって炎を出現させるが、ホーが地上で上を向いているため一部の技に弱い。

炎が主体となるホーの技だが、両手に装着した爪のため通常技はとても長く使いやすくなっている。

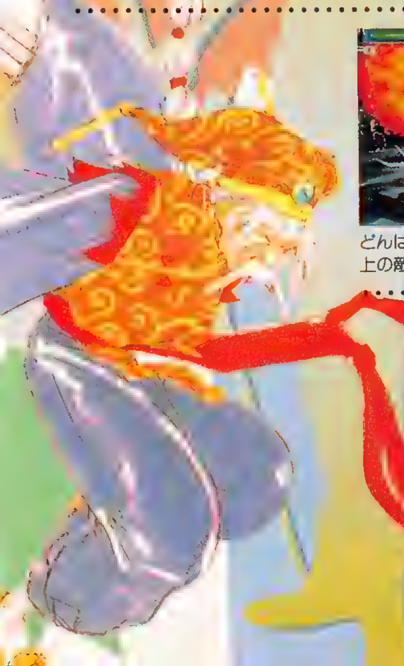
妙な名前の技が多いホー。PS版では、このほか秘伝技として「どんどんぱっぱどんぱっぱ」とかいうのもあり、もしかしたら本作品にも入っているかも…!?



どんどこしょ。宙に浮いたホーの下に巨大な火球が現れて前進する。



どんぱ。上に向かって火球を出す。地上の敵より空中の相手に当てたい。



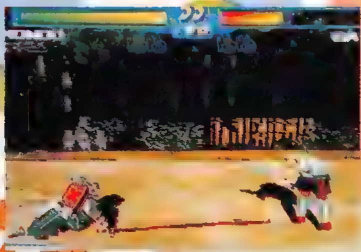


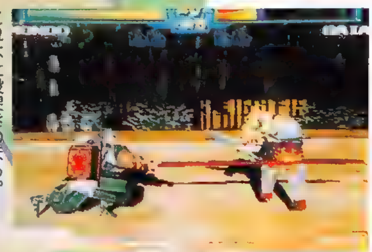
炎だけでなく、リーチも長いホーの基本技。

元気よくズブッ!
モンド
相変わらずの槍さばき。槍コプターで快適飛行だ!
担当：K-TAN

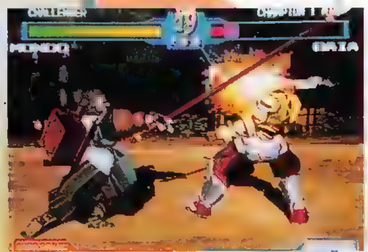
長い!

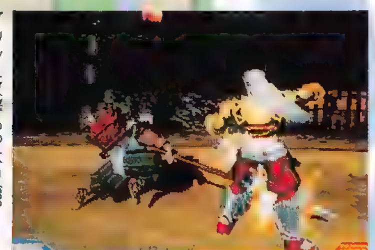
モンドといえば、青龍の槍の使い手だ。今回も、その槍のリーチの長さは相変わらず。
その中でも、必殺技の性質が変わりつつあり、豪力天舞で上昇したあと、下降中に雷神を入力すると1発しか飛び道具を出さなかったが、"2"では2発同時に斜め下へ発射するようになっていたぞ。側転で避けられるようなら、大キックを下降中に出しておくといい。
ヒットする確率が上がるぞ。


長いねえ。


これは上段突きのほう。

そして、疾風上・下段突きが、押すボタンによって、槍の伸びる長さを調整できるようになっていて、小は短く近距離用で、大は遠距離用としても使用していくことが可能になった。
疾風突きは出るモーションで立ちガードかしゃがみガードか、または側転でよけるかを見て判断はできるが、落ち着いてモンドの動きを見ていないと、結構ガードしにくい。
やはり、モンドを相手にするときは、慣れるしかないね。
それから、豪力風神の攻撃判定がなかなか強く、反撃しようとする相手を巻き込むことができる。


何と!疾風突きが斜め上にも出せるようになったのだ!!


ダッシュ攻撃もやはり槍。


こんなに離れていても届く、モンドのダウン攻撃。



巨大な剣で悪を斬る…!!
デューク
闘神伝2の中でも剣、鎧と唯一のナイト系キャラ。かっちょいいねェ。
担当：Ⓝ

騎士道精神ここにあり!! 待っていろよウラヌス!!

宿敵エイジとの闘いを終えて城にもどり、再び鍛錬をつんでいたデューク。ある日、彼のもとに一通の招待状が…。その差し出し人を見て驚くデューク。
「なぜウラヌスが…」つぶやきを止め、愛剣デルニエをしっかり握りしめた。
前作に引き続いて登場のデューク。巨大な剣を持つ騎士で、自分のことよりまず周囲の人間に気を配るタイプの男。しかし、非常に誇り高く、彼を破った唯一の男、エイジを追って前トーナメントに出場するといった負けん気も強い一面を見せる。
もちろん、彼の主力武器はその巨大な剣デルニエ。必殺技でその振り方の違いがよく分かる。

●サザンクロス
斜めに剣を構え突進する。この技のみ特殊で、ヒットしたあとに通常技で追い打ちをかけることができる。連続技にうまくとりこみたいところだ。

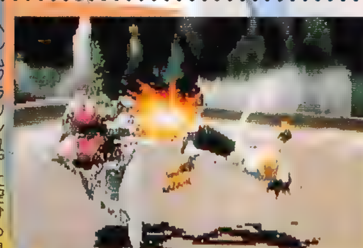
●デス
少しかがみこんだ姿勢から放つ技。闘神伝2ではどのように調整されるかに期待。

●ヘルムクラッシュ
ジャンプから剣を下に突き出して落下するキャラ。いわゆる「かぶと割り」。
闘神伝2では、全員にダウン攻撃があるのだが、このデュークにはない。なんでも、そんなことするのは彼らしくないから、というのがその理由らしい。キャラの性格を考えてのバランス調整…。うーむ、こだわってますねぇ。


サザンクロス。このあとに追い打ちをかけよう。


これが謎の新技。居合斬りか?


デス。吹っとばす系の技。


ヘルムクラッシュ。上空から急降下する、かぶと割り。



この1年で大きく成長しました。
エリス

実は、ガイアの娘だったというエリス。今度は父を助けるために立ち上がる。

担当：ロリロリN.O

最年少の女性キャラそのスピードは闘神伝ワールドで最速!!

前作において、実の父がガイアであることを知ったエリス。その父に対しては、不思議と憎しみも懐かしさも感じなかった。

あれから1年。父ガイアが裏切り者として秘密結社に追われている。父に対して特別な感情はないが、父を助けるために出発を決意する。1年の歳月はエリスを大人にした。

闘神伝でのキャラは、前後への移動（レバー入れたままの歩行、後退）が割ともったりしている。その中においてエリスだけはレバー前後だけでも、そのスピードはダッシュ、バックダッシュと同じくらい、というほど素早い。スピードキャラ愛好家にはたまらないキャラといえる。

武器は「ダーク」と呼ばれるナイフ。さすがにリーチはほかのキャラより短いが、それを補って余りあるスピードがエリスにはあるのだ。



●ホーミングスワロー

相手の周囲を空中で回転しながら回り込む技。小で出すと相手の側面に回り込む程度で止まるが、大で出すと大きく相手の周りを3分の2回転ほど回り込む。エリスのスピードとともに、かく乱として出すのに必須の技だ。



ホーミングスワロー。なんかすごいパースで写真を撮ってしまった。

●シックルダンシング

空中でサマーソルト系の技を出す。コマンドはジャンプ中に～となっているが、実はホーミングスワロー中に出すことができる。どっちかというと、そういう使い方のほうが多くなるはず。

●ソアー・ウインドウ

出かかりに無敵時間がある。



ソアーウインドウ。無敵時間を有効に使おう。

対空&カウンター用技。小のほうはその場で技に入りヒットすると相手はダウンするが、大は滑走してから高く舞い上がる。大だとヒットしてもまずダウンはしない。

●アークスラッシュ

空中から斜め下へ突進する。この技もジャンプ中に…と書いてあるが、ホーミングスワロー中に出せる。



アークスラッシュ。ホーミングスワロー中に出して使おう。

このほか、闘神伝であった「愛・RI・BO・N」という技がなくなり、その場でクルッと回転して攻撃する技が追加されていた。扱いやすいエリスだけに、最終調整に期待したい。



これが新技。どのような使い方の技になるんでしょう…。

逃亡生活は終わった…
ガイア

機動力が高く、パワーも申し分なし！ヒールな匂いがそそるぞ！

担当：アディオス

前作のラスボスとして君臨していたガイアが、今度は固定キャラとして闘2に登場。

重厚な甲冑に、背丈ほどある斬馬刀"暗黒の審判"。男ならば必ず（?）憧れる、この暗黒の騎士の性能やいかに。



重いものを脱ぎ捨てて、こんなに身軽に。これはダッシュ攻撃。

当たった必殺技はすべてイタイ！

ガイアの必殺技で、前作から継承されているものは、ほとんどない。ゆえに、まったくの新キャラと思ってもらっても構わないだろう。風貌も変わっちゃったしね。

唯一、前作あった高性能な飛び道具"火の赤"に近い技はあり、やはりクリーンヒットさせると高いダメージを与えられる。

ほかに、自分を中心に剣を回転させる技が備わった。

この技が、また高威力で広範囲をカバーするため非常に心強い。これをヒットさせるための戦略を立てることが、ガイアを強くする王道ではないかと思う。



ダウン攻撃が、いかにも重量級。こいつは痛そうだ。



これだよ、コレ。連続ヒットした日にゃあ、もう。

さらに、剣を前方に突き立て、突進する技もある。こういった技は相手を押し出したり、相手との間合いを詰めるのに役立つのだが、何といってもリングアウトが恐い。

同様に上空から回転しつつ攻撃する技もあるので、一撃必殺の快感のぶん、慎重を期した闘い方が必要なキャラだ。



典型的な突進技。トレースしにくいのが残念だ。



奇襲には持ってこい。本当身軽になったねぇ～。



すべてのものを混沌へと誘う

カオス

闘2 No.1の色モノがこいつ。
素早い攻撃で相手を掻き乱せ！

担当：アディオス

死神と蛛をたして2で割ったような新キャラ、カオス。ちょっと哀愁を誘うプロフィールとは裏腹に、相手に屈辱感を与えるには最高の色モノ。全体的にスタイリッシュで格好いいキャラが集う闘2で、迷わずマイキャラとして選んだ人も多いはずだ。



色モノ、カオスの投げ技はひどくカッコイイ。

鎌が弱点なのよ

カオスの武器は見てのとおりの鎌。リーチはそれほど問題ないが、先端のほうにしか攻撃判定がないので、接近戦に強いとは言い難く、常に間合いを意識して闘わなくてはならない。

だが、それには機動力がいる。そして、それを象徴する技がカオスにはあるのだ。



本来は移動技だが、ちゃんと攻撃力もある。

地面に腹ばいになり、蛛のように相手の周りを動くのがそれ。コマンドを入れっ放しだと止まらず、リングアウトになる恐れもあるが、頃合いを見測らって技を出せば問題はない。さらに、この特殊な走行自体にも攻撃判定があるので、ある程度安心して相手に近寄っていけるぞ。



回転して突っ込む。毒っぽい演出もグー。



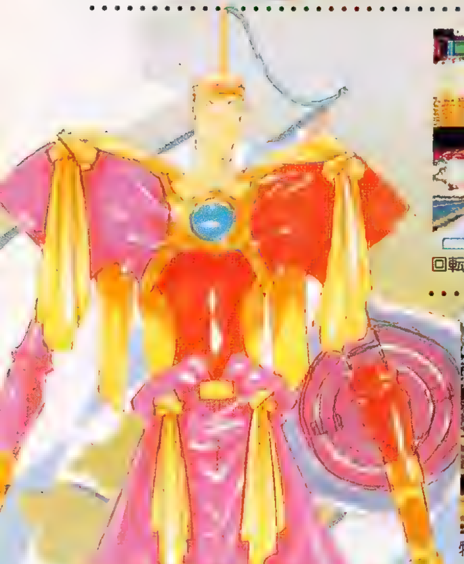
リング状のものを吐き出す、空中飛び道具。

その他の必殺技は突進系、飛び道具（空中）で構成されている。投げもカッコイイから狙いたくなるだろう。

また、ダッシュ技も他キャラとは一線を画し、見た目がおもしろいから、屈辱技としてなかなか最適だ。



特異なダッシュ技。中段でないのが残念。



刑事物語

トレーシー

どうやら、電気っぽいのも
使えるらしいぜ。

担当：K-TAN

多彩

トンファーの使い手…というだけでなく、暗器もどうやら使うらしい。足のつま先のあたりにナイフらしきものを仕込んでいて、必殺技を使うと「ニョキッ」と出てくる。

その刃物の当たったときの痛そうなこと…。

また、通常技や必殺技も盛りだくさんだ。同じ必殺技でも、押すボタンによって性質が変わるのだ。つま先からナイフが出るというのもその系統に入る。

今後の完成が楽しみなキャラだ。



実はヒットマークじゃないんだな。トンファーの先から何かが出てるところ。



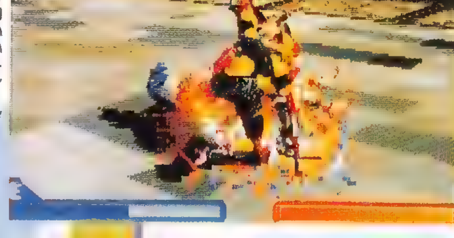
これは対空系の必殺技だ。



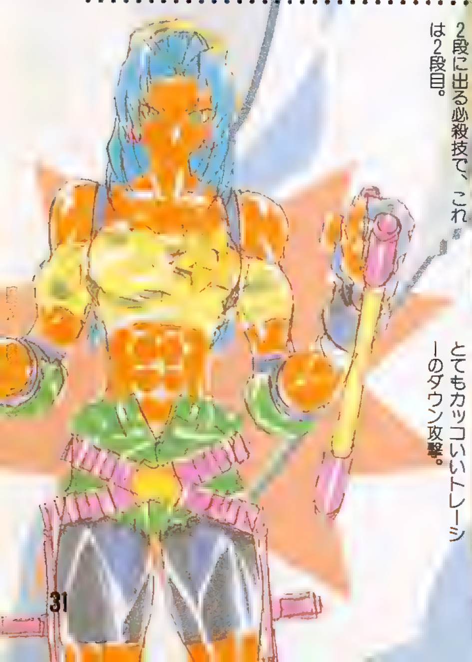
2段に出る必殺技で、これは2段目。



カインのレイジング・サンの地上版っぽい技。



とてもカッコいいトレーシーのダウン攻撃。



キャラの戦法はかたまってきたかな？

MARVEL SUPER HEROES
マーヴル・スーパーヒーローズ

発売からそろそろ1カ月になるMSH。そこで、「実はまだ…」という人のために、おさらいを含めて初心者が見落としがちなポイントを、分かりやすく解説。

入力方向は「正方向」で！

まずはこのことは覚えてほしい。このあと解説する事項にも深く関わってくるので、非常に重要だ。

これはどういう意味かというと、何らかの理由で相手キャラと位置が入れ替わったとき、必殺技その他のコマンドは、それまで向いていた方向に入力すること、という意味だ。相手に「めくり跳び込み」をされたとき、「正ガード」なのか「逆ガード」なのか、といったことに用いられる用語にちなんでつけられた。

相手キャラの頭上を跳び越えたときや、逆に頭上を越えられたときなど、わざわざ相手のいるほうに向いて入力する必要はなく、それまでの向きで入力すればいい。

いきなりこんなネタから入って、「ええ、何のこと？」と戸惑っている人もいるかもしれない（特に初めての人など）。しかし、これが重要なのだ。戸惑う気持ちを抑えながら、次へゴーだ。


例えば、ダッシュジャンプで跳び越えて、めくり気味に中キック！



で、そのままの向き、つまり右方向に向けて↓↘→＋キックと入力すれば、ホラ、サイブレイドが！

君は忘れていないか？ 3つの重要コマンド

マーヴル・スーパーヒーローズ（以下、MSH）には、各キャラ固有の必殺技コマンドの他に、全キャラ共通のシステム的なコマンドがいくつかある。その中でも、「このコマンドを頭に叩き込んでおかないと、ゲームにならない」というくらい大切なコマンドが3つある。

●ジェム使用（↓↙←＋パンチボタン同時押し）
●回転起き上がり（←↙↓＋パンチボタン）
●インフィニティ・カウンター（←↙↓＋パンチボタン同時押し）

この3つがそれだ。まあ、先の表現は大袈裟で、実際ゲームにならないことはないが、これらのコマンドをしっかり覚えて、しっかり入力できないと、それだけでかなり「損」をしていると言える。

この3つの要素に関わることについて、1つ1つ見ていくことにしよう。

ジェム

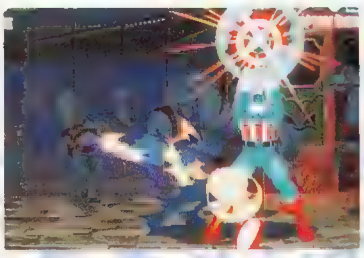
MSHの特徴の1つであるジェム。これを有効に使えば、勝率は間違いなくアップする。

このジェムは、所持してさえいれば、いつでもコマンドを入力して使用することができる。それがたとえ相手の攻撃をガードしている最中でもだ。これはジェムカウンターと呼ばれる。ガードキャンセルと同様のものと思っていい。

ジェムを使用した瞬間のポーズには攻撃判定がついているので、対空として使うなどのほか、攻撃をガード→ジェムカウンター→攻撃（連続技）といった使い方もできる。

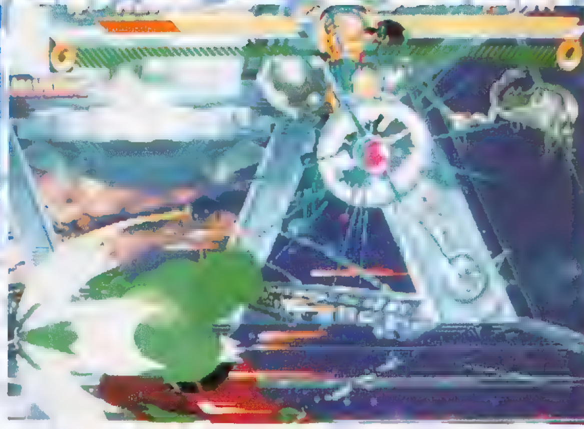
なお、対戦が始まる前、両者のキャラクターが揃って紹介されているときに表示されている並びどおりに、ジェムは出現する。相手の得意ジェムや自分のほしいジェムが何番目に出てくるのかをチェックしておくのも、いいかもしれない。

また、ジェムを2つ以上所持しているときは、スタートボタンを押すことによって順番を変えられる。これで使いたいジェムを選ぶのだ。


↓↙←＋パンチボタン2つ以上同時押し（キャラが右向きのとき）でジェム使用。



リアリティ・ジェム使用中にスタートボタン。気絶数値の高い弾を飛ばすことができる。時々変なモノが出ることも…。


このような位置関係でも←↙↓+パンチボタン（キャラが右向きのとき）で回転起き上がり。

回転起き上がり

転ばされたとき、投げられたとき、エリアルレイブを最後まで決められたときなど、とにかく「ダウンする」状態になったとき、回転起き上がりができる。MSHの世界では、足払いで転ばせたあとや投げたあとなどに追い打ちを加えるのが常識であり、各キャラの目的の1つでもある。したがって、「ダウンさせたところにしっかり追い打ちしてくる相手」と闘う際には、回転起き上がりは必須。ダウンしたままでいると、何度も痛〜い連続技を入れられるぞ。

ここで、冒頭の入力方向の話を思い返してほしい。対戦中、何度も回転起き上がりのコマンドを入力しているのに、全然転がってくれない！という経験をしている人はいないだろうか?

動きの激しいMSHでは、吹っ飛ばされた直後に位置が入れ替わるなどという現象は日常茶飯事。瞬間的に向きがかわって、とっさにその方向へ入力し直しても、それでは回転起き上がりは出ない。入力は、元の方向でいいのだ。

必要以上にダメージを受けないためにも、回転起き上がりはぜひマスターしておきたい重要テクニック。とりあえず出せるようにはなっておこう。

ちなみに、回転して転がっている最中は完全無敵。しかし、回転が終わった直後に投げを重ねられると、一方的に投げられてしまう瞬間があるので、100%安全とはいえない。このへんの細かな部分は次号以降で扱っていく予定だ。

インフィニティ・カウンター


←↙↓+パンチボタン（キャラが右向きのとき）でインフィニティカウンター。

攻撃をガードしている最中に入力すると、そのガードポーズをキャンセルして各キャラ固有の技で反撃をする。ストZEROのゼロカウンターと同様のものと考えればいい。

これは案外軽視されがちだが、威力が高くコマンドも簡単なので、ここぞというときには優先して狙っていくべきものだ。また、もともとインフィニティ・スペシャルを狙いにくいというキャラを使っている人は、ゲージストックをすべてこちらに注ぎ込んでもいいだろう。

ただし、インフィニティ・ゲージの最大ストック数が1つしかないキャラの場合には、どちらにゲージを消費するか、なかなか難しい問題だ。

エリアルレイブ 通常チェーン豆知識

MSHの華、エリアルレイブ。みんなはもう決めまくっているだろうか?

エリアルレイブを決めるために、浮かせ技（吹っ飛ばし技）を当ててからスーパージャンプするところまではいいのだが、どうもその先がうまくいかない、という人を時々見かける。

失敗の原因はいくつか考えられるが、今回は特に次の3点について注意してもらおうと思う。

●吹っ飛ばし技を当てたあと、レバーを上に入れるタイミングが遅くないか。

●吹っ飛ばし技でもないのに、『自力スーパージャンプ』でエリアルレイブを狙っていないか。

●相手の浮く高さと自キャラのジャンプ力に差がありすぎないか。

1つめについてだが、吹っ飛ばし技を当ててからレバーを上に入れるタイミングは、早ければ早いほどいい。キャラによって多少の差がある程度で、基本的にはすぐ跳ぼう。

2つめのようなことをやっている人はまずいないと思うが、通常技がヒットしたときのみ、X-MENのときに可能だった「スーパージャンプキャンセル」ができる。これは現在のところ無意味なので、特殊な戦法が確立するまでは使用を控えよう。

3つめは重要だ。せっかく浮かせても、自分がジャンプしていったころには相手は勢いよく落ちていってしまう。これではスレ違う一瞬にしか、攻撃を叩き込めない。

これには一応の解決策がある。吹っ飛ばし技を2重に当てて、より高く浮かすのだ。

これは写真の例を見てもらえば理解しやすいと思う。

ただ残念なことに、キャラごとに決められているチェーンの法則（ボタンを押せる順番）によっては、このような便利なテクは使えない。自分の使っているキャラのチェーンがどういう法則性をもっているのかを、しっかり把握しておくのも重要なポイントとなるのでぬかりなく。

最後になったが、チェーンコンボを狙うときには、ボタンは連打しないように。一度押したボタンをもう一度押してしまうと、次のボタンを押しても技は出ない。例えば小P→中Kと続けたいときに、小Pボタンを2回以上押してしまうと、もう中Kは出なくなってしまうのだ。

チェーンは目押しで。こればっかりは練習だ。


立ち中パンチでは、これくらい浮く。


中足払いで少し浮かせたところに…、


さらに立ち大キックでこんなに浮く！これでエリアルレイブも決めやすくなる。

キャラ名	チェーンの順番
スパイダーマン	小→中→大
キャプテン・アメリカ	小→中→大
アイアンマン	小→中→大
ハルク	小→中or小→大
ウルヴァリン	6個押し
サイロック	6個押し
ジャガーノート	小→中or小→大
マグニートー	小→中or小→大
ブラックハート	K→P
シュマゴラス	P→K

※6個押し……小Pから始まって、小K→中P→中K→大P→大Kと最大6回押せるチェーン。ハンターチェーンともいう。開始ボタンや途中をどのようにとばすかなど自由。小K→中P→中K→大Kなどなど。

コンボ重視か、威力重視か
スパイダーマン
SPIDER-MAN

担当：KKY-いなりん



スパイダーマンの大きな魅力、エリアルレイブとマキシマムスパイダーについて触れていこう。

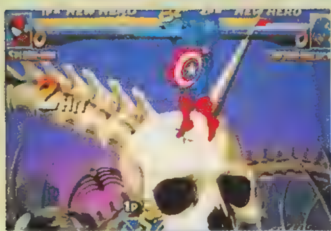
エリアルレイブについて

スパイダーマンのエリアルレイブは、跳び込みから始めるものと地上から始めるものの2つに分けて考えられる。

その前に、前回のおさらいも含めて、スパイダーマンが相手を浮かせてエリアルレイブに持っていくための技は2つあって、1つが立ち中Ⓟ（パンチ）でもう1つが中足払いで少し浮かせたあとの立ち大Ⓚ（キック）である。要するに跳び込みからだろうと地上からであろうと、この2つの技のどちらかにつなげていくのである。



立ち中Ⓟはこれだけ浮くが、



中足→立ち大Ⓚならこんなに浮く。

もう1つ、スパイダーマンのエリアルレイブはコンボ数を稼ぐか威力を重視するかで全然別物になってしまう。まずコンボ数を稼ぐほうから書いていくが、ちなみにコンボ数を稼ぐメリットはほとんどなく、強いて言えば自己満足とギャラリー受けといったところである。

ようやく跳び込みから始める話にもどってこれたが、背の低いキャラと高いキャラでは少し違う。背の低いキャラ（つまり全キャラ共通）には、ジャンプ小Ⓟ→中Ⓟ→大Ⓟで3HITを当てる。背の高いキャラには少し欲張って、ジャンプ小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→大Ⓟの4HITを当てる。

着地したら小足→中足→立ち大Ⓚと当てて相手を浮かせて、レバーを上に入れてキャンセルスーパージャンプをする。ここでエリアルレイブを狙うときの注意点を1つ。浮かせる技を当ててからレバーを入れてキャンセルスーパージャンプをするときは、レバーを相手方向斜め上に入れてスーパージャンプすること。



このときレバーを右上に入れる。

スーパージャンプをしたら小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→キャンセルウェブスイングを当てる。ウェブスイングは出が早くてつながりやすい小を使う。一応大でもつながるのだが、ここまでHIT数が増えていると威力はほとんど変わらない。これで全キャラに対して跳び込みから11HITつなげられる。

跳び込みから威力重視でいく場合は、ジャンプ大Ⓟ→大Ⓚ→中足→立ち大Ⓚ→キャンセルスーパージャンプ→中Ⓟ→中Ⓚ→大ウェブスイングの7HITを当てる。これで相手の体力を4ゲージ以上奪うことができる。

地上から始める場合は、立ち中Ⓟや中足をいきなり当ててエリアルレイブに持っていくよりも、出の早い小の技からつなげるほうが実戦向きである。これは人それぞれやりやすいつなげかたでよいが、立ち小Ⓟ→立ち中Ⓟや小足→中足→立ち大Ⓚなどがよい。

おもにダッシュで近づきながら小Ⓟや小足を出して、そのままコンボでつなげていく。

地上から始めた場合も威力重視でいくなら、キャンセルスーパージャンプのあとに中Ⓟ→中Ⓚ→大ウェブスイングとつなげるのがよい。



11HITでこの減りで、



7HITだけどこんなに減る。

マキシマムスパイダーについて

マキシマムスパイダーは当たればかなりの威力なのだが、ガードされると大ダメージを受けるのがほぼ確実という使いこなしがいのある技である。

この技の特徴として、空中でも出すことができる、壁についてから跳んでいく方向をある程度コントロールできる、壁にはね返ったあとはほぼ無敵という3点である。

先ほども書いたとおり、この技はガードされてしまうと手痛い反撃を受けてしまうので、むやみに出すことができない。そこで、空中で出せることと壁にはね返ったあとはほぼ無敵ということを利用して、相手の技を誘っておいてそのスキに当てる使いかたが理想である。



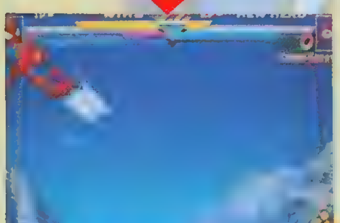
はい、さようなら～。

例えば相手に向かって前ジャンプで跳び込み、相手が何か迎撃しようと技を出すところに、実はマキシマムスパイダーだよ～んとUターンして技のすきに当てたりする。その他にも自分だけのオリジナルの誘い方を作っておくのがよい。

話は変わるが、ゲージが溜まっているときのスパイダーマンの三角跳びは警戒されるので、普通に三角跳びからの空中ウェブボールが有効である。



マキシマムスパイダー、行くぞ。



な～んちゃって、削れ削れ。

キャップは戦術家なのだ
キャプテン・アメリカ
CAPTAIN AMERICA

担当：KAL



パワーにまかせてゴリ押しで何となく闘っている人、いないかな？

普段どーしていればいいい?

キャプテン・アメリカ（以下、キャップ）は、広範囲にわたる攻撃と、高い攻撃力を備えた「パワーキャラ」に属するキャラクターだ。そのため、破壊力にものを言わせてパワーでゴリ押し…という姿をよく見かける。

確かに、ゴリ押しもキャップの1つの手段ではあるが、いつまでもそれでは進歩がない。勝ち続けるのは不可能だろう。

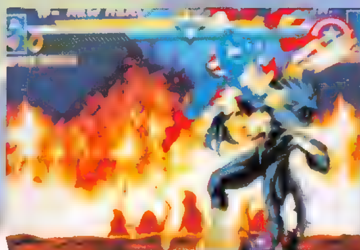
ところが、いろいろとできるぶん、逆に普段何をしていればいいのか理解しづらいのもまたキャップの特徴。

そこで、今回は3つの基本と3つのポイントについて解説だ。

跳ぶか、走るか、投げるか

①遠くからダッシュジャンプ大パンチ→連続技
②ダッシュ立ち大パンチ
③中シールドスラッシュ
基本はコレ。

今さら言うことではないかもしれないが、キャップのジャンプ大パンチは超強力。単純に技の当たり判定の強さだけならジャンプ大キックのほうが上なのだが、ジャンプ大パンチは、その広い攻撃範囲が魅力。多少高いところで出してしまっても、結構当たってくれるのだ。



これが当たったら…、



これも出す。J大パンチとJ大キックは1セットと考えよう。

しかし、ただジャンプ大パンチで跳び回っていたのでは、甘すぎる。時折ジャンプ大パンチを出すタイミングを微妙に遅くして、そこから連続技を確実に決めていくのだ。

忘れたところに突然狙うと効果的なのが、遠くからのダッシュ立ち大パンチ。これには中シールドスラッシュを付けて出すのが基本だが、ダッシュ立ち大パンチ→側転といったバリエーションもある。

技の出の早さ、安全さという点でより高いものを望むなら、中のシールドスラッシュを使うようにしよう。

はっきり言って、地上での通常技、特に立ち大パンチのかわりとして、余りある性能を持っているので、慣れてきたら地上では中シールドスラッシュ。約束だ。



中シールドスラッシュ。立ち大パンチを強くしたものと考えよう。

以上の3つの基本を踏まえたうえで、ポイントとなる3つの応用技について語ろう。

ポイント①
ダッシュスターズ&ストライプスを駆使する

つまり、ヴァンパイアハンターのデミトリよろしく、ダッシュしてすぐに小のスターズ&ストライプスを出すのだ。こちらがダッシュジャンプや中シールドスラッシュばかりを使うように相手に思い込ませることができれば、なお効果的だ。

離れたらすぐに飛び道具を出す人相手には、代わりに中のチャージングスターで近づくのもいい。

ポイント②
中シールド→中シールド

近くで中シールドスラッシュをガードさせたら、戻ってきた盾をキャッチすると同時に再び中シールドスラッシュ。

この連携はかなりのスピードを誇っているので、図体のデカい相手や、すぐ跳ぼうとする人に有効。逆に、しゃがむと小さいキャラや、ダッシュ足払い等を駆使してくる相手には多用しないようにしよう。下をくぐられてしまう。そういう相手には、中シールド→小シールドの連携でいこう。



これくらいの間合いでは、中シールドが威力を発揮。先読み注意。

ポイント③
接近戦で意表を突こう

接近戦で、おもむろに側転を使って相手の裏側へ回り、小足払い→立ち大キック→ファイナルジャスティスなどの連続技を決めてみよう。

通常技をガードさせて、これをキャンセルして側転を出すとスムーズでバレにくいぞ。



側転で裏へ回り込め!



すかさず連続技か投げを狙おう。

①ダッシュジャンプ大パンチ＋コンボ
①ダッシュ立ち大パンチ
③中シールドスラッシュ
} 基本はコレ

コンボは簡単かつ強力なのを１つだけ…

○ J大P→J大K→中足払い→立ち大K→中シールド
(立ち中Kでも可)　(小)

超減る

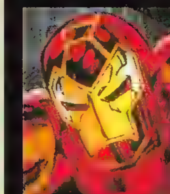
※中足払いを抜けば、ファイナルジャスティスも入るぞ

空飛ぶ社長

アイアンマン

IRON MAN

担当：石井ぜんじ



ユニビーム、ジャンプ大パンチを駆使して近づけるな！近づかれたらスーパージャンプから空中大作戦だ。

地上での固めバリエーション

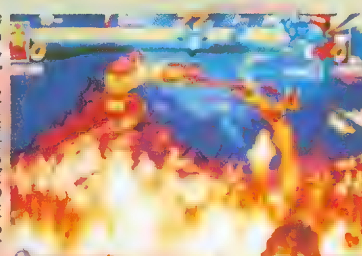
地上戦で大足払いキャンセルスマートボムなどをガードさせると、間合いをある程度離すことができる。このときに、いくつかのバリエーションで相手を近づきにくくすることができる。

まず1つは、ユニビームを連発すること。端々に離れていれば、特殊な技がない限り一気に近寄られてくらうことはない。ユニビームをガードした後、レバーを入れっ放しなら近寄られるが、少し迷って遅れるとくらってくれる。



ユニビームで動きを止める。端と端だと小は届かないので中か大を使おう。

だが、これだけではあっさり読まれてしまう。こういうときは、昇りジャンプ大パンチを先読みで出しておこう。当たってくれたらもうけもの、空中ガードされたらキャンセルスマートボムを落としておく。



ジャンプしてきそうだったら、長いジャンプ大ジャンプを置く。

ユニビームを撃たないで、スマートボムで固めたあとダッシュ大パンチでもいい。キャンセルしてユニビーム、スマートボムを出しておこう。このようにして、地上からまっすぐ近寄らせないように心がけよう。

こうなると、相手はスーパージャンプしてくることも考えられる。この場合、基本的に対空技はリパルサーブラスト。これはめくり対策にもなり、非常に強い技だ。このように相手が近づきがたい攻めをするのがアイアンマンペースと言える。

攻めるときに狙うコンボは

通常のジャンプ攻撃からコンボを狙いたいところだが意外にいい跳びこみ技がない。

そこで、レバー下中キックからのコンボを狙ってみよう。レバー下中キックは、当たってボタンを押すのが遅れるとはねてしまう。だが、ヒットしたのを確認してすぐ大パンチを押せば、はねずにチェーンがつながってくれる。

そこで、レバー下中キック→大パンチ→着地小足払い→中足払い→立ち大パンチなどのコンボが有効だ。中足払いは立ち中キックキャンセルスマートボムorユニビームに変えてもいい。背の高いキャラだと、空中でレバー下中キック→大パンチ→大キックまで入る。



レバー下中Kを当ててからボタンを目押しして大パンチ。



連打してしまうと地上のチェーンがつなげにくいぞ。



地上で小足払いにつなげる。

このジャンプレバー下中キックからのコンボは、スーパージャンプしてスマートボムを出しつつ急降下して狙っていくのが1つの戦法。

その他に、狙っていきたいのはエリアルレイブだ。だが、これを直接狙うなら、大投げから追いうちで決めていくのがいい。

大投げは、必ず画面の端まで押していって投げてくれる。そこで、回転起き上がりで回避しなかったら、小足→しゃがみ中パンチで浮かすことができる。これは、全キャラに対して可能。

コンボは、小P→小K→中P→大Pが確実だが、キャラとタイミングによっては中Kや大Kも入る。また、その他に途中で投げを組みこんでもいい。

投げを入れる場合は、小P→小K→中Pのあと、一泊おいて中Pで投げる。大Pだと技が出てしまうぞ。下に投げつけたら、スマートボムを落としてからレバー下中Kなどで落ちていこう。

その他、小足払いが決まれば確実に立ちorしゃがみ中Kが入るのを覚えておこう。ダッシュ小足払いからつなげることができる。

空中大作戦！

アイアンマンと言えば、空中戦である。空中を自在に動ける感覚は、他のゲーム、キャラでは味わえない面白さがある。だが、空中ダッシュ、飛行中はガードできない。そこで、相手が画面外にいるときでも、必ず相手の位置を常に確認しておくこと、人の形をしたマークに注意するのがとても大切だ。

さて、それでは具体的に、空中戦を説明していこう。まず、重要な事実は、アイアンマンは8方向に空中ダッシュできるということである。その中でも、特に多用するのが

・斜め下方向への空中ダッシュ戦法

である。

ノーマルジャンプ、スーパージャンプから斜め下へ空中ダッシュすることによって、素晴らしく高速で攻めることができる。スマートボムをあらかじめ出しておけば、スマートボムに追いつくことができるぞ。



スーパージャンプ後スマートボムを出して…、



レバー斜め下パンチボタン2つ押しで高速移動だ。



空中斜め下ダッシュ中キックから地上にコンボがつながるぞ。

斜め下空中ダッシュのときに出しやすい技は中キック。出るのが速く、横へ向いているため使いやすい。空中ダッシュの終わりぎわに当てれば地上にコンボをつなげるのも可能だ。直接しゃがみ中パンチにつなげれば、エリアルレイブに持っていくこともできる。斜め空中ダッシュは、空中ダッシュというより1つのジャンプ攻撃と考えよう。

ちなみに、空中ダッシュはボタン2つ押しでOK。3つより2つのほうがミスが少ない。

飛行については、重要ポイントとしてレバー下中キックで強制解除できるということが挙げられる。コマンドを入れ直して降りるより隙が少ないし、中キックキャンセルスマートボムが出せる。その後、再び飛行再入力や空中ダッシュ（技は出ない）が可能だ。

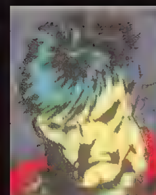
一見まともな外観だが、とてもテクニカルかつトリッキーに動けるキャラなのだ。



プロトンキャノンは、近くガードさせると反撃されやすい。

ガツンとぶち当てろ!
ハルク
HULK

担当：GYU



重量級はコンボが苦手とは限らないっつ〜ことを証明しよう。

大柄で一発屋というイメージの強いハルク。しかしその豪快な技の数々もコツさえ摑めば華麗な連続技に発展させることができてこそ、真のハルク使いと言える。

そこで今回は実戦でも使用頻度の高い連続技を体系的にまとめたうえで、その連続技を狙うコツも紹介しよう。

小足払い→ガンマチャージがすべての始まり

さて爆発的な破壊力を誇るハルクの連続技の基点となる技はいったい何であろうか。それはズバリガンマチャージである。

もちろんこのゲームのウリの1つである〝エリアルレイブ〟をハルクできめるためにはしゃがみ大パンチの2段目をヒットさせる必要がある。

しかし実のところしゃがみ大パンチの2段目を直接ぶち込むことは思いのほか難しい。というのは（ここで前号No.157の訂正という流れなのでヨロシク！）発売バージョンのしゃがみ大パンチは横方向の攻撃判定が短くなり通常時に2段目をヒットさせることが困難となったため（ちなみに小足払い→しゃがみ大パンチという連携で相手を浮かせることはできなくなってます。誤報でスイマセン）。

だが逆にダウンしている相手をしゃがみ大パンチで拾うことができるようになったため、中間距離でガンマチャージでダウンした相手を浮かせやすくなった。

そこで前回に説明した小足払い→しゃがみ大パンチを小足払い→中足払い→小ガンマチャージに変えてみよう。するとうまい具合にしゃがみ大パンチで拾えるハズだ。さらに小K→中P→中K→大Kのエリアルコンボをきめれば9HITコンボの完成となる。

しかしこのコンボは画面上に連続技として表示されるのにもかかわらず、失敗する場合がある。ガンマチャージ後に〝受け身〟をとられた場合である。このような場合はしゃがみ大パンチを出さずに受け身の終わりを投げるか、中足払いの後にガンマトルネードにつないでぶん投げてしまおう。もちろんインフィニティゲージがたまっている場合は小足払いがヒットした時点でガンマクラッシュにつないでもいい。要は的確にその状況に合わせてつなぐ技を選択すればOKということだ。



小→中足払いときて…、



小ガンマチャージ（受け身を取られたら以上！）。



さらにしゃがみ大パンチで拾う。

きっかけを作る

ではこれらの連続技をきめるための基本戦法を簡単に説明しよう。

まず小ガンマチャージがうまい具合いにヒットする間合いについて説明しよう。ガンマチャージは小といえどもかなりの移動距離がある。この距離は慣れてしまえば感覚で覚えることもできるが、もっと簡単に計る方法がある。それは立ち大パンチをガードさせること。

この立ち大パンチはリーチ・威力・当たりの強さとどれをとっても申し分のないハルクの地上戦のメイン武器である。この技は通常、ガンマスラムキャンセルして牽制しつつ用いるのが基本で、たまにガンマチャージを交ぜるとよい。あくまで連続技以外でガンマチャージを使うことはバクチに近いところもあるが、当たり負けすることはほとんどないので乱戦時には積極的に狙おう。

さてハルクの基本的な攻めにジャンプ系からの攻撃も重要である。ここでいうジャンプとは通常のモノとは異なりスーパージャンプとダッシュジャンプのことを指す。特にダッシュジャンプは互いが画面端の位置で出せば一気に跳び込むことができるスグレモノ。通常のジャンプよりもスピードが段違いに速いので見切られにくい。跳び込みは中キックにしよう。

ベストのタイミングでダッシュジャンプ中キックがヒットしたならばそのまましゃがみ大パンチを狙うか、小足払いからのコンボで攻めよう。

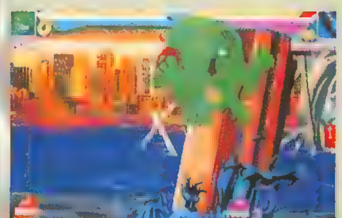


ダッシュジャンプ超重要！

空中投げからのコンボ

マーヴルはスーパージャンプ等といった空中戦が多いため空中投げを狙う機会も多い。低めの位置で空中投げをきめたらそのままジャンプ大キックでダウンした相手に追い打ちをきめ、なおかつ対空ガンマチャージ＋ガンマチャージのコンボをきめよう。ただしこの場合も空中投げの時点で受け身を取られるまで。

ちなみにこの連続技はウルバリン・シュマゴラス・ブラックハート以外のキャラには入らないので、あしからず。



空中投げから…、



ジャンプ大キック。



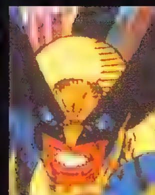
さらに対空ガンマチャージ。

爪の錆になりやがれ

ウルヴァリン

WOLVERINE

担当：ももやん



スピードを武器に大暴れする、ウルヴィ。今回も殺人的な暴れっぷりだ！

常人を遥かに凌ぐスピードで動き回り、鋼鉄をも切り裂くアダマンチウムの爪で襲いかかる、野獣の力を秘めたオヤジキャラ、ウルヴァリン。

前作では最強キャラの一人だったが、今回は多少パワーダウン。それでも、前作同様に大暴れできるキャラだぞ。

接近戦こそ我が誉れ

ウルヴァリンには飛び道具などはないので、接近戦がメインとなるが、ただ近づけばいいってもんじゃない。相手もそれなりに接近戦ができるので、近づくタイミングと、近づいてからが重要になってくるのだ。

基本的には距離を取り、離れたところからのダッシュ攻撃で攻めていく。ウルヴァリンのダッシュは非常に速いので、スピードで撹乱させて連続技をきめていくのだ。

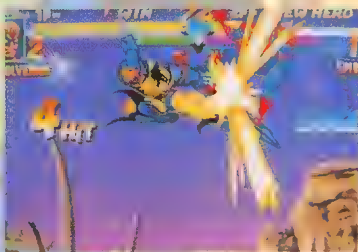
狙っていくのは、エリアルレイブかチェーンコンボ。エリアルレイブは前号でも紹介した、しゃがみ小キック↓しゃがみ中パンチ↓立ち大キック、といった連続技だ。これを、ダッシュから決めていくのだ。浮いた後の連続技としては、ジャンプ小キック→中パンチ×3→ドリルクローが簡単で強力。全部で8ヒットになるぞ。

基本的に、地上戦での狙いはコンボだが、ほかに大パンチやスライディング（↘+大P）、大足払いなども使える。特に大パンチはリーチがあるので、中間距離で出すと効果的だ。

スライディングは、前作同様に足元を攻めるのに使えるが、キャンセルドリルクローが入らなくなってしまった。多少ダメージは落ちるが、バーサーカーバレッジは入るぞ。ダメージは期待できないが、相手のジェムを奪うことができるので、なるべく狙っていこう。

大足払いは一気に前に出て攻撃を出すので、大パンチと同じように使える。また、画面端近くならば、キャンセルドリルクローが連続になるので、これも狙っていきたい。

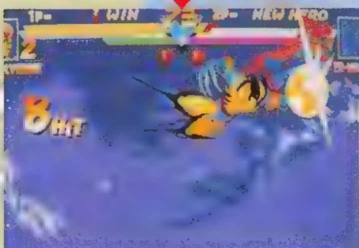
ここで注意してほしいのは、ドリルクローはガードされると大きなスキができるので、なるべく弱で出すことだ。強で出すよりは、反撃されにくいぞ。



浮いた相手に、まずは小キック…。



そして、中パンチを3発当てて…。



とどめは、ドリルクローだ。これで8ヒット。

ジャンプからガードを崩せ

正面ばかりから攻めても、なかなか相手のガードは崩せないだろう。そこで、ジャンプからも攻めていく。

ジャンプで使える技は新しく覚えた、ジャンプ中キック（ジャンプ中↓+中K）だ。この技は、急降下していくので、かなりヒットさせやすい。だが、ある程度跳ばないと出せないので、スーパージャンプから出していくようにしよう（スーパージャンプはノーマルジャンプよりも速いので、すぐに出せる距離まで跳べるのだ）。

この技は単発でヒットさせると跳ね返ってしまうので、ヒットした瞬間に大キックを出すようにする。こうすると跳ね返らずに、すぐ着地するぞ。

ここからも、当然コンボを狙っていく。ジャンプ中キック→大キックから着地後、しゃがみ中パンチ→立ち大キックとつなげて、エリアルレイブを叩き込むのだ。これは、ぜひとも覚えてほしい。

また、飛び道具のスキに跳び込む場合は、斜め下ドリルクローが安定だ。へたにコンボを狙うと、ガードされることが多いぞ。



この中キックがヒットしたら…、



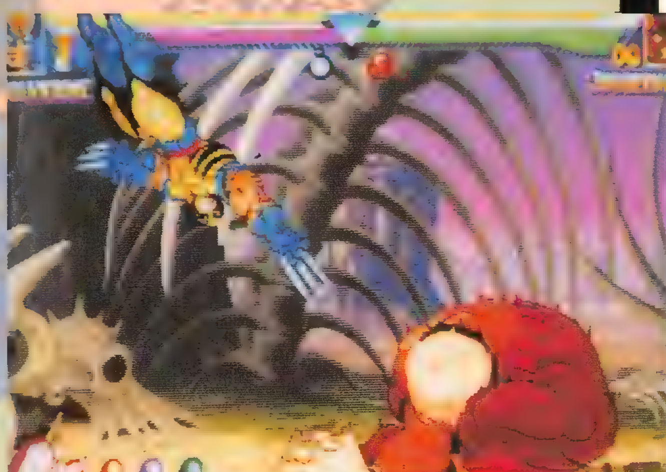
大キックで連続技だ。この後は、地上コンボ狙い。

インフィニティを使いましょう

インフィニティスペシャルである、ウェポンX。開発中のバージョンでは、連続技として使えたのだが、発売バージョンでは入らなくなってしまったのだ。また、出るまでは遅いし、ガードされるとスキは大きいしで、非常に使いづらい。

使い道としては、反撃用としてだろう。相手のスキの大きな技をガードしたら、狙ってみよう。

バーサーカーバレッジXは、連続技として使うことができるが、あまり狙う場面はない。スライディングで倒した後などにも入るので、そこを狙ってみては。



斜めドリルクローは、ジャガーノート戦で重要になるぞ。

連続技こそサイロックの命!

サイロック

PSYLOCKE

担当：KAL



ガンガン攻め込めて気持ちのいいキャラ、サイロック。しかし、肝心の連続技ができないと、話にならない。

連続技決めてぇ! でもどうやって決めんの?

サイロックといえば連続技、連続技といえばサイロック。

切れ目のない〝かため〟と派手な連続技のできないサイロックなんて、チェーンコンボのないビシャモンみたいなものだ。

もうとにかく、連続技の練習に費やす時間が長ければ長いほどいいのだが、いくら練習で確実に成功したとしても、実際の対戦で決められなければ意味がない。

そこで、数ある連続技を実戦で決めるためのコツ（狙いどころ）を、解説していこう。

狙いは主に3パターン

ここから先は、表中の連続技例を見ながら、読み進めてほしい。

まずはじめに考えるのは、地上からいくか、空中からいくか、どちらにするのかという点。

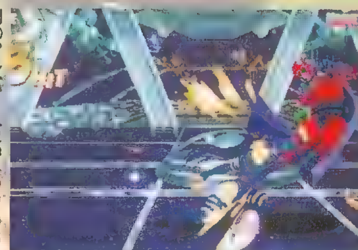
たとえば小サイブラストをダッシュで追いかけていって容易に近づかせてくれる相手なら、表中の④〜⑧などが狙える。ただ1回転ばせるだけでいいのなら、画面の端から届くダッシュ屈伸大足払い（コツがいる。次号以降の対戦攻略で詳しく解説）を狙い、起き上がりを攻めよう。

また、普段からダッシュ立ち大キック↓サイブラスト or 裏回りは地上戦の主戦力の1つとなっているので、どんどん使っていっていい。

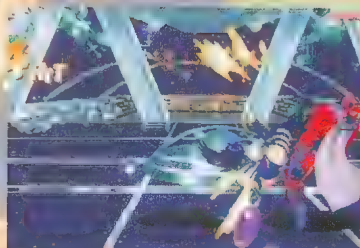
これらとの組み合わせで効果を発揮するようになるのが、ダッシュ小足払い↓レバー入れ立ち中キックの連携や（⑦⑧）、ダッシュから直線連続技を狙った中足払い↓しゃがみ大パンチ等の連携（④）。



レバー入れ立ち中キック。ここから、様々な連続技を狙える。重要だ。



例⑧。レバー入れ中キックのあと、小足払い→しゃがみ中パンチときて…、



立ち大キックからサイブレイドスピン。ガード中なら大足払い↓サイブラストなど。

どれもガードされている間は、サイブラストにつなぐか、⑧の連続技でかため続けよう。

地上戦を得意としているキャラが相手のときや、ジャンプ攻撃に対する反応が鈍い人が相手のときは、ダッシュジャンプ大キックを多用しよう。

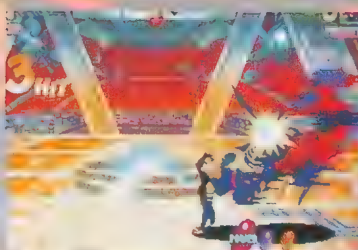
ジャンプ大パンチは短すぎるためまず当たらないので、普段は1発少ないのでガマンするのだ。どうしてもジャンプ大パンチから入れたいのなら、2段・3段ジャンプを使って「ダッシュジャンプ↓垂直ジャンプ」とか、「ダッシュジャンプ（相手を跳び越える）↓バックジャンプ」というふうに翻弄して真上を取ろう。

ジャンプ攻撃の手応えが確かなら①を、イマイチ不確かなときは②を狙うか、途中から⑦、⑧あたりに切り替える。このように状況に応じてその後のかためを選択できるようになれば申し分ない。

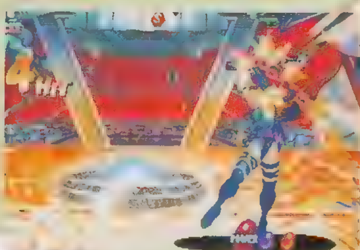
ちなみに、①や②にある「ちょい歩き」とは、ジャンプ攻撃を当てて着地したあと、ほんの一瞬だけ前進して距離をかせぐためのもの。このちょい歩きは、様々な場面で応用が効くのでわりとポイント高いぞ。



ジャンプ攻撃ヒット後、ほんの少しだけ歩く。



そしてすぐ中足払い。少し浮かせたら…、



しゃがみ大パンチでさらに高く浮かせるのだ!こうするとエリアルレイブを入れやすい。

さて、地上にいたがらないで、かつこちらのダッシュジャンプを警戒している相手に対しては、地上を歩いて近づいて、突然ダッシュジャンプ中キックで跳び込もう。ジャンプ中キックで〝めくって〟サイブレイドスピン×3を入れるのが狙いだが、空中で中キックが当たった場合もそのままサイブラストやサイブレイドを狙っていける。これはおススメだ。



前にも強いし、めくりにも使えるジャンプ中キック。めくったらサイブレイド×3だ。

～どんな連続技があるの?～

①J大P→J大K→ちょい歩き中足払い→しゃがみ大P→J中P→J中K→サイブレイド小中大　12段
　※格好よく見せるなら、昇りでJ小P→J小Kを追加　14段
②J大P→J大K→ちょい歩き立ち中P→立ち大K→サイブレイド小中大　10段
　※格好よく見せるなら、立ち小Pを追加　11段
　※体の大きいキャラには立ち小Kも入る　12段
③J大P→J大K→ちょい歩き中足払い→しゃがみ大P→サイメイルシュトルム　25段前後
④ダッシュ中足払い→しゃがみ大P→エリアルレイブ
⑤ダッシュ大足払い→サイブラスト小※（回転起き上がりで反撃される危険性アリ）
⑥ダッシュ立ち大K→サイブラスト小
⑦レバー入れ立ち中K→立ち大K→サイブレイド小大中　8段
⑧レバー入れ立ち中K→小足払い→しゃがみ中P→立ち大K→サイブレイド小大中　10段
　※格好よく見せるなら、立ち小Pを追加　11段
⑨サイスラスト引きずり→中足払い→しゃがみ大P→サイメイルシュトルム　36段前後
　※（回転起き上がりで抜けられる可能性あり）
⑩J大P→J上大K→J大P→J上大K→（2段ジャンプ）J大P→J上大K→（3段ジャンプ）J中K→J大P→J上大K（1打目キャンセル）サイブレイド中小大　18段
※夢コンボ、分岐は山ほど

略号　J…ジャンプ　P…パンチ　K…キック　J上大K…ジャンプ中、上入れ大キック（2段キック）

アーマゲドンを超える恐怖

ブラックハート

BLACK HEART

担当：しっぽといえば・ギィ



インフェルノ、そしてハートオブダークネス。今回はこの使える2大必殺技に絞っての攻略だ。

HEART OF DARKNESS

発売バージョンでは、連打してもヒット数が増えず、ダメージも低く、連続ヒットすらしないこともあるアーマゲドン。やはり名前がやばかったか？しかしブラックハートにはもう1つ、より強力なインフィニティスペシャルがある。コマンドも簡単なのでもう知っている人も多いと思うがコマンドは⬅⬋⬇＋K2つ同時。その名もハートオブダークネスだ。性質的にはインフェルノに近いがより早く、ホーミング性能も高い。

間合いに関係なく、即座に技が出るため、たとえばガンマクラッシュやマキシマムスパイダーのガード後や、ユニビームやプロトンキャノン、ダークサンダーに合わせて当てることが可能。

これもヒット数はランダムで20～40とばらつきが大きいが、フィニッシュの炎の柱のダメージが大きいのでダメージのばらつきはさほどでもない。これ単体でゲージの半分近くを奪ううえ連続技に組み込んでいくこともできる。

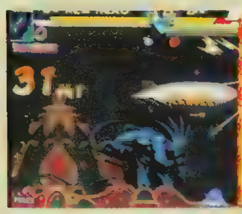
技の後の落下は隙ではなくジャンプ扱い。よって画面端近くで決めれば、空中ダッシュで近づき、立ち中パンチからのエリアルレイブも可能だ。



あ「ゆにびー！」ぶ「インフィニティ！」ほぼ同時に出せば、



間に合う！半分近く減らせるぞ。



ハッハッハァと笑っているときからレバー横連打で空中ダッシュ、



着地で立ち中パンチで拾い、エリアルレイブへ、プラス4ヒットだ。

とりあえずインフェルノ

インフェルノは、入力時のボタンによって魔法陣の描かれる位置が変わる。小なら目の前に、中なら画面中央に、大なら画面端といった具合だ。それに加えてホーミングもするため大であっても目の前に相手がいれば、相手の足元に魔法陣が描かれる。逆に小は相手が遠くにいても目の前に出るため、大は小を兼ねると言える。

しかし、動いている相手に当てるためには、特にスーパージャンプもあるマーヴルの世界では読みをきかせて小、中も使っていく必要がある。

実戦で使う上でのポイントとしては、相手が近くにいるときはホーミングする大を、相手が遠くにいるときは小や中を相手の目の前に置いていくということ。

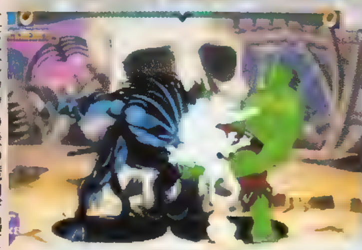
この技で一番やばい状況は、モーションを見てからダッシュで抜けてこられること。わざわざ遠くで大インフェルノを出すのはダッシュで抜けてくださいといっているようなものなのだ。

ここに小を出しておけば、あわよくばダッシュやスーパージャンプで突っ込み、または相打ちでも、連続技にもっていけるし、ガードされたり、すかったとしても主導権はこちらにある。

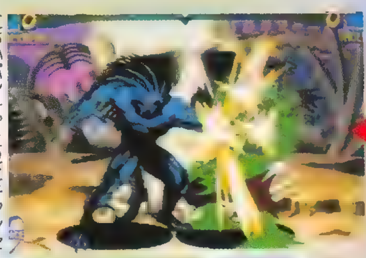
ただし、立ち大キック（デイレイチェーン）、立ち小パンチキャンセルインフェルノのような場合は必ず、大で出すようにしよう。



こーゆうのが一番具合悪りい。



立ち大キックの緑の魔物が出てから、ヒットするまでの間に目押しのチェーンで、



立ち小パンチ。これにキャンセルをかけて、



大インフェルノ。連続技ではないが、固め技としても効果的だ。

雷よ！氷よ！炎よ！

インフェルノには距離以外にも操作できる要素がある。

コマンド入力後素早く中パンチボタンを押すと電撃ではなく、氷の柱に、大パンチボタンで炎の柱になる。もちろんグラフィックだけでなく技の性質も違う。

●電撃…威力が3つのうちで最も高く、相手のインフィニティゲージを減らす効果がある。出るのは遅い。

●氷…威力は電撃に次いで高く、出るのが電撃よりも早い。追加効果はなし。

●炎…威力は最も低く、出の速さは氷と一緒。

基本的に、大でホーミングさせるなら出の早い氷か炎、電撃は小や中で、先読み気味に使うのが効果的。飛び道具も消せるのでバリア代わりにもなるのだ。

もちろんいずれの場合も近くでヒットすれば、立ち中パンチで落ちてくるところを拾い、エリアルレイブへ繋がる。

また、遠くで当たったとしても、氷か炎のインフェルノ、ハートオブダークネスが連続技になる。とはいえこの場合はダウン回避で逃げられる可能性が高いので当たったら出せばいいってものでもない。

ただし空中でインフェルノがヒットした場合はそのまま空中で繋がり、回避されることはない。

今回はインフェルノとハートオブダークネスに絞って攻略してみたが、どちらかといえばこれらは切り札的なもので、空中ダッシュや妙な通常技を駆使した攪乱、ラッシュが平時多用すべき戦法。

次回はその辺を突っ込んでいくとしよう。エリアルレイブもさらに強力かつ多彩になりつつあるぞ。



インフェルノからハートオブダークネス。入力は結構シビア。

浮かせればこっちのものでシュ

シュマゴラス

SHUMA-GORATH

カオスサイダー：珈琲ふりーく



変則エリアルレイプからの逆ガードミスティックステアor空中投げ！狙いは決まったのだ。

前号に書いた立ち中キックで相手を浮かせて自動スーパージャンプから小P小K中P中K大Pのエリアルレイプは、はもはや過去のものとなってしまった。立ち中キックを当てるまでのプロセスも多様化している。バリエーションはほぼ無限だーどれから紹介しようかな♡

空中逆ガードミスティックステア

変則エリアルレイプで相手の体力をしっかり奪った後、さらにガード方向が2択の空中ミスティックステアで追い打ちをかける恐るべき連携技。立ち中キックはほぼ密着で当てよう。

●立ち中K→スーパージャンプ→中P→中K→中P→中K→中ミスティックステア

スーパージャンプ後の小P→小K→中P→中K→大Pは連打じゃだめで目押しじゃないと入らない。このエリアルレイプでも中Pから中Kへのつなぎは目押しである。中Kから中Pへは自然につながっているので連打でもよい。しかし中Pを連打するとさらに次の中Kが出なくなってしまうのでやはり全段目押ししたい。中Pから中Kは早めに、中Kから中Pは遅めにボタンを押すといい。トトントトンという感じかな。

もちろん前スーパージャンプしたらすぐ↖方向にレバーを持っていき、溜めながら中P→中K→中P→中Kを目押しする。2度目の中Kを出したらすぐ中ミスティックステアを出そう。これは連続技にはならないが、空中で相手がちょうど振り向くので逆方向でガードしなくてはならなくなる。この逆ガードはなかなか気づかれにくいものだろうが、もし気づかれても中ミスティックステアを小にすれば相手は振り向かないので正方向ガードしなくてはならない。

要は限りなくガード不能に近い2択攻撃だってことだね。

エリアルレイプ投げ

投げ抜けをしてこない相手には超効果的な投げ連携。でも前述の逆ガード空中ミスティックステアと同じような状況から入るため、投げ抜けしようと思う相手は少ないだろう。これも立ち中キックはほぼ密着が望ましい。

●立ち中K自動スーパージャンプ中P中Kキック投げ中Pパンチ投げ

自動スーパージャンプからの中Pは素早く入力する必要がある。中Kも素早くつないで、少し間をおいて空中キック投げで相手をつかむ。レバー方向は自動スーパージャンプからずっと↗方向にしておくべきだが、投げのときは好きな方向に投げてよい。キック投げで相手をつかんだら、投げた方向にレバーを入れて中パンチボタンを連打しよう。タイミングがよければ中パンチがヒットし、そのままパンチ投げまで入る。ここで回転起き上がりをしない相手には、しゃがみ小パンチなり立ち中パンチなりを当てて、チェーンで立ち中キックにつなげ、さらに浮かせることも可能だ。

この連携にも分岐がある。空中キック投げのところで溜めて中パンチをヒットさせたあと空中ミスティックステアを出すという選択である。ここで出す空中ミスティックステアは空中キック投げの高度や空中ミスティックステアを出したタイミング、小中大の違いなどによってガード方向がころころ変わる。出してる本人も相手がどうガードすればいいのかわからないという、無責任かつ強力な攻撃が可能だ。

新・立ち中キックまでのプロセス

上に書いた2つの連携技を使用するには立ちキックをほぼ密着でヒットさせなくてはならない。しかし立ち中キックをそのまままくらってくれる人は珍しいので他技から連続でつなげる必要がある。

●ジャンプ中キック→立ち中キック

最も単純な形の連続技だが、ジャンプ中キックは相手を跳び越してもヒットするので実用度は高い。地上で立ち中パンチあたりをかませたいところだが、離れてしまうのは面白くない。

●ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キック→立ち中キック

正方向で相手はほぼ真下、というときはジャンプ中パンチから入るといいだろう。

●ダッシュ立ち小パンチ→立ち中キック

かなり強引だが立ち中キックが入ってしまえば、こっちのものである。たまに狙って損はないぞ。

●立ち中パンチ→立ち中キック

キック投げや低空での空中パンチ投げなどでダウンした相手を狙うときに使う。キック投げの場合はダッシュで近づく必要あり。ただし回転起き上がりされると逃げられてしまう。回転起き上がりがわかっていればさらにキック投げをしてやればいい。

立ち中パンチが入っているのでかなり離れてしまうが、立ち小パンチではダウンした相手に当たらず、しゃがみ小パンチは中パンチ並みに離れてしまう。



立ち中Kを当てて相手を浮かせる。



自動スーパージャンプから素早く中P。



中Pからすぐ中K。



タイミングよく中P。こちらにくるなら溜めておくこと。



ちょっと間をおいてタイミングよくキック投げ。



すぐ中K。



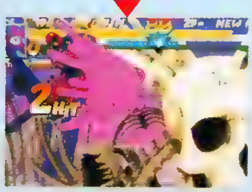
投げた方向にレバーを入れて中P連打で中Pヒット後、



投げた方向とは逆にレバーを入れて中P。



空中中ミスティックステアを出す。相手は逆を向いている。



パンチ投げまでできる。相手が投げ抜けや回転起き上がりをしないとさらに…、



中Pヒット後空中ミスティックステアを出せば…。

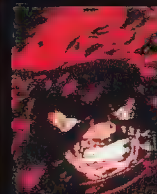
シュマゴラス変則エリアルレイプ

お願いジャガー！私を守って!!

ジャガーノート

JUGGERNAUT

担当：ワイルダーK-TAN



最初は暴れているだけでも勝てるけど、そのうちつらくなってくるんだよね。

ジャガーノートの大で出す通常技は、技の戻りが遅いので出しすぎると手痛いしっぺ返しをくらってしまう。これは必殺技においても同じことが言えるだろう。

その辺の、相手にボコボコやられないための、好き放題攻めさせないための闘い方を見ていくとしよう。

小技で押す

ここでいう小技は、しゃがみ小パンチと立ち小キック。

小技とはいえとてもリーチが長いので、これで相手を押しつつレバー入れの大パンチを出してみるといいだろう。

また、この小技からレバー入れの大パンチにつなげることができるぞ。



連打もできるのでかなり有効。

例えば、ジャガーノートを相手が好き放題攻撃をしているとする。このとき、ガードしている状態から小パンチボタンを連打してみよう。

相手が隙間なく連続攻撃をしてくるとさすがに止めることはできないが、ガード中に小ボタンを連打しておくと、技が出て相手の攻撃を止めることが可能だ。

しかし、必殺技を絡めて出されると危険なので、やり過ぎは禁物。

レバー入れ大パンチの硬直をどうするか

相手方向にレバーを入れての大パンチは、リーチも長く威力もあるのだが、その分硬直が非常に長い。

この硬直は、できるだけ早くなくしたいよね。

通常技は、相手に当てなくても必殺技でキャンセルをかけることができるので（空振りしても大丈夫）、常にとまでは言わないが、キャンセルをかけて必殺技を出したほうがいいだろう。

ここで、「常にとまではいかないが…」というのは、状況によっては必殺技をキャンセルをかけて出さないほうがいい場面もあるのだ。

だいたいこのときにキャンセルをかけて出す必殺技というのは、アースクエイク、パワーアップ、ジェム（これは問題ない）ぐらいだろう。

アースクエイクは、振り下ろす腕の部分をガードさせればまず問題ないが、反応して跳び込んでくる相手には苦戦を強いられる。Eクエイクのスキに技を叩き込まれてしまうのだ。

パワーアップに関しても、Eクエイクほどではないが、キャンセルをかけるタイミングが遅いと反撃をくらう恐れが出てくる（通常技が出ている間ならいつでもキャンセルをかけることが可能）。

要するに、レバー入れ大パンチを出したら、そのままガード方向にレバーを入れておいたほうが安全という場合もあるのだ。この辺の状況は、対戦慣れしないと判断するのは難しいだろう。と言うよりは読み合いの部類だろうな…。

かといってパンチを出しっぱなしにしておくと攻撃をくらってしまうし…やはりパワーアップが安定かな。

レバー入れ大パンチは先ほども述べたように非常にリーチが長いので、不意撃ちには最適だ。



レバー入れ大パンチを当てたら、



とりあえずキャンセルをかけて必殺技を出してみる。跳んでくる相手には遅らせて出してもいいだろう。

ジャンプで逃げる相手を捕まえる

ジャガーノートのパワーを恐れて、ジャンプで逃げる相手を捕まえるにはどうすればよいか。

こういう場合は、ジャンプ大パンチと大キックが非常に有効だ。技のリーチが素晴らしいほど長いので、相手を捕まえることができる。ジャンプ力のあるキャラが相手なら、ジャンプ大キックのほうを使うといいだろう。



逃がさん！

ジャガーの頭

ジャガーノートのインフィニティスペシャルはとても強力で、ゲージが∞のときの1回目がヒットしたときほど嬉しいものはない。

ジャガーノートヘッドクラッシュが相手にヒットすると、当然後ろにふっ飛ぶ形になる。

その相手の落下中に、もう1回ジャガーノートヘッドクラッシュを当てることが可能なのだ。

この2回目のジャガーノートヘッドクラッシュのあと、相手が移動起き上がりをしないと、今度はジャガーノートパンチが相手のダウンしているところへヒットさせることができる。が、これを当てるのは少々難しい。全部決まったときの破壊力といったらもう…といった感じだ。

もちろん、このときに相手が移動起き上がりをした場合は、ジャガーノートパンチを当てることはできない。

かといって出し過ぎてガードされると反撃を受けるので、ヘッドクラッシュは相手の飛び道具に対して狙って出していくといいだろう。

また、ジャガーノートを使っていて困ったことがあったら、対策を練っていきますので、手紙でも私宛に送ってください。



この落下中にもう1度当てる。



相手がボーッとしているとジャガーノートパンチがヒットする。

超強力コンボ発見!!
マグニートー
MAGNETO

担当：DS1



マグニートーの必殺コンボと使える通常技を紹介。

マグニートーに超強力コンボがあったぞ!!

画面端限定ながらも、マグニートーに強力なコンボがあることを発見した。早速それを紹介しよう。

まず画面端で相手を浮かせる。浮かせる技は、しゃがみ大パンチ、立ち中パンチのどちらでもいい。

浮かせたら、小パンチ→小キック→中パンチまで普通にエリアルレイブを決める。

直後に再び中パンチを連続技になるように当てる。これは、中パンチを当てることによって相手の体を強引に上にズラし、次の投げを決めやすくするためである。

なお、もともと体の軽いスパイダーマンなどは、ほかのキャラより技を当てたときの上へのズレが大きいので、再び中パンチを当てる必要はなく次の投げに移行できる。

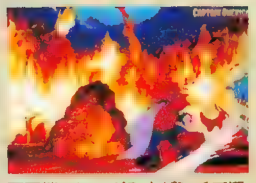
ここでコンボになるように中パンチ投げを入れる。

マグニートーの中パンチ投げは、右斜め上・右・左斜め上・左・下の5方向に投げ飛ばす位置を指定できるので、画面右端ならば右斜め上に、左端ならば左斜め上に投げ飛ばす。

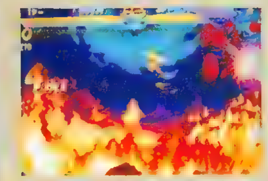
直後にハイパーグラビテーションを撃てば、見事に当たり強力コンボ完成。あとは、再び地上で浮かす技を当ててこの流れを繰り返す。

実際にこのコンボを使うには、多少の熟練が必要なので、実戦でバリバリ使うといった感じではない。また、近日中に出る新しいバージョンではできないようだ。

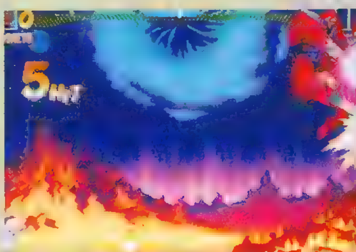
とはいえ、投げの後をE-Mディスラプターに切り替えれば、画面端以外でも使え、通常のエリアルレイブよりも減らせるコンボになる。



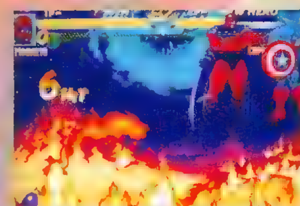
画面端、しゃがみ大パンチで浮かせたら…、



小パンチ→小キック→中パンチ。最初の小パンチを早めに当て始めること。



この中パンチは連打はダメ。



ここで目押しの中パンチ投げ。早いとただの中パンチになる。



落下中にハイパーグラビテーションが当たり…、



再びしゃがみ大パンチ。以降繰り返し。

大攻撃をメインにした闘い方が有効

マグニートーの対戦での狙いは、とにかくエリアルレイブただ一つ。なんとしてもしゃがみ大パンチを当て、エリアルレイブを叩き込もう。

マグニートーは立ち中パンチも浮かせる技になっているが、リーチはしゃがみ大パンチとほぼ同じなので、威力の高いしゃがみ大パンチにしたほうがいい。

また、しゃがみ大パンチは強力な対空技で、タイミングさえ合っていればほとんどの跳び込みを返せる。

立ち大パンチは、マグニートー最大のリーチを誇る通常技だ。相手の突進技を止めるのに最適で、攻撃判定の出現も早い。

ほかに地上で有効なのが立ち大キックで、ダッシュから使えば相手のジャンプ直後を叩き落とせる。対空技としても割と強め。



意外と上方向に強い大キック。

跳び込み攻撃は、ジャンプ大キックがかなり強力。スーパージャンプから相手を左右に揺さぶりつつ大キックで強襲する。

このジャンプ大キックが当たれば、着地しゃがみ大パンチにつないでエリアルレイブが狙える。

マグニートーは、地上では大攻撃の単発技で相手の動きを止め、空中では大キックで跳び込みエリアルレイブを狙っていく。こんな闘い方が中心となるだろう。

もちろんハイパーグラビテーションやE-Mディスラプターなどの必殺技も、通常技にうまくかみ合わせて使っていくことが大切。



相手のダッシュ攻撃は立ち大パンチで止める。ウルヴァリンやスパイダーマンには、しゃがみ大キック（スライディング）にする。



オマケ。無敵と思われたフォースフィールドも、ブラックハートの赤い生物には関係ないらしい（泣）。

よっと細かいよ

ファイティングバイパーズ

今回のお題目
●ちょっといい話その①～④
●キャラ別基本技・ダッシュ技編

ちょっといい話その1 各キャラの浮き方の違い

このゲームでは、各キャラごとに体重が設定されている。キャラが空中にいれば、重力に従って重いキャラはそれだけ早く落下するということだ。

ハニー
ピッキー
ラクセル
グレイス
トキオ
ジェーン
バン
サンマン

軽い ←→ 重い


実は上から２番目に重いバン。本人は否定してるようだが事実はくつがえせない。

と、いうわけで、ファイティングバイパーズでの浮きの順を調べてみました。その結果は左上のとおり。

それぞれ、妥当だね、いや、こんなに重い（軽い）のか!?と思うキャラもいるのではないでしょうか。この重さは、空中コンボの成否にもかかってくるので、ひとつの目安にしてほしい。

ちょっといい話その2 投げ間合いの違い

「ちょっと待てよ、今の吸い込み!!○○って投げ間合い広いよ!!」

…ゲーム中、思わずこんなこと口走った経験がないかな。やはり、こいつはスピード型、あいつはパワー型だから…とみなさんいろいろ考えたと思いますが、ここではキャラ別の投げ間合いベスト8を見ていきましょう。では、まず映えある投げ間合いの第一位は…!!

なんとビックリ、このファイティングバイパーズでは、**投げ間合いは全員同じなのでした**。よって、冒頭のような言い訳は一切効かないのです。しかし珍しいですね。投げに関してはこのゲーム、全員平等な扱いになっているとは…。

●じゃあ、投げに入るまでのモーションは何フレーム!?

このゲームをやっている人ならもう気づいていると思いますが、投げは不成立時に「つかみのモーション」が出ます。と、いうことはこのモーションのどれくらいまでの間、つかみ判定が存在するのかを知りたくなるのが人情というもの。これは質問があったので、ここでお答えしましょう…。

あの投げ、実は完全なる「投げ失敗モーション」で、あのモーションに入ってしまったらもう投げは入りません。つまり、投げは、入力したその時点で成否のチェックを行い、条件がそろっていればその瞬間に投げが成功し、条件が不成立ならあのモーションが出る、ということなのです。


この瞬間、成否が決まる。条件が整ってないと失敗ポーズに。もちろん、これに投げ能力はない。

バン

一撃必殺キャラ、BAHNのダッシュ技と基本性能について語ってみるか！
担当：GYU

BAHNのダッシュ技

バンのダッシュ技はⓅ+Ⓖでタックル（中段攻撃）・Ⓚ+Ⓖでヒザ（中段）・Ⓟでパンチ（特殊中段…強制立ちガード）・◆・Ⓚでスライディング（下段）と他キャラのそれと共通したモノが多く、平均的であるといえる。

さてバン固有のダッシュ技というとⓅ+Ⓚで特殊中段の体当たり技、VFで言えばアキラの鉄山靠のようなモノがある。この技はもちろんプロテクター破壊技であるが、VFの鉄山靠ほどの爆発的な破壊力があるわけでもなく、また特殊中段であるためⓅ+Ⓖのタックルの方が使いやすいといえる。さらにタックルは立ちガードの相手をひるませるという特典があるので、そのところ選択の余地はない。あくまで趣味の技といったところだろうか。


鉄山靠！かな？


ダッシュからⓅ+Ⓚで…

BAHNの基本性能

バンの他キャラと異なる独特な性質としてⓅなどの基本技において連続技が存在しない点が挙げられる。つまりⓅⓀ等の連携が一切ないのだ。さて連携技が豊富なファイティングバイパーズにおいてこの性質はどのような弊害をもたらしているのかというと、VFと異なり次の技へのつなぎをすべてⓅなどで止められてしまうことである。Ⓟや⇩Ⓟの後に連携させるなら◆Ⓟが比較的安全といったところか。

つまりバンはいかに打撃技を1つずつ連携させるかが重要であるといえる。


バンの基本技はすべて単発。

ちょっといい話その3 起き上がり蹴りが出ない

ダウンして、相手が近よってきたら「起き上がり蹴り」で撃退!!…したいんだけど、

うまく起き上がり蹴りが出ない、という話をよく聞きます。…うん、出ないでしょ。それもそのはず、このゲームには起き上がり蹴りは存在しないのだから。

「えー、起き上がり蹴りがないんじゃ、起き攻めのかけ引きがないんじゃないの!?」という方、実はそんなことありません。まず第一に知ってほしいのは、**起き上がりモーション中は完全無敵**だということ。そして、起き上がり終了の瞬間から技が出せるということ。

たとえば、起き上がり切ると同時にサマーソルトなどの「すぐ攻撃判定が出て強力な技」を出せば、起き上がりに攻めてきた相手を返り討ちにできるということがいえます。

どちらかというと、この点は3D格闘ゲームより、2Dのそれに近いものと思ってもらえればいいでしょう。



「シャコッ」っていうか?そんな感じ?みたいな。



まだ無敵中。ここで技を置かれていても…。

ちょっといい話その4 受け身エトセトラ

浮かされたあとなど、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで体勢を整える受け身。実は、受け身後にジャンプ技を出せるぞ。うまく使えば、受け身後しつこく空中コンボを狙ってくる相手を空中から叩きのめすこともできる。

基本的に、受け身は受けつけ時間が長い。少しゲームに慣れればすぐにⓅ+Ⓚ+Ⓖを押せるようになると思う。ただ、受け身にも2つの制約がある。その2つとは…。

①着地する側が、着地する16フレーム手前まで

②浮かされた技が、地上でくらったときでいうところの「上半身のけぞりやられ」であったとき、浮かされた直後から20フレーム以内は受け身不可能

…特に重要なのは②。アッパー系で浮かしたなら、そこから20フレーム以内に次の追い打ちをしかければ絶対受け身されないということを意味している。

今回はこの辺で終了。このあとで各キャラ別にワンポイント解説があるので、そちらも参照してください。

次回からいよいよ、隠し固有技が順次公開されていきますのでお楽しみに!!



アッパー系はヒット直後から20フレーム中は受け身できない。

ラクセル

…と前回の補足

担当：NRP.N.O

意外に穴となる「ジャンピングニー」。浮かせ技に重宝

ラクセルのダッシュ技は、ジャンピングニー(Ⓚ)、猛虎(Ⓟ※仮称)、スライディング(◇+Ⓚ)。実はこれはスタンダードタイプ。別にたいしたことない、と思うかもしれない。確かに、ラクセルにはダッシュしなくてもスライディングが出る(⇩Ⓚ+Ⓖ)し猛虎(仮)も出が遅い。じゃあ、ダッシュ技はいらないね。

と?それは大違い。ダッシュニーを忘れてるでしょ。この技は、ヒットすると相手が浮く。ラクセルは、◇Ⓟのアッパーで浮かないので、このダッシュニーはとても重要。

前号で、◇ⓅⓅⓅの一段目の補足が足りなかった。コマンドは見てのとおり、一段目は肘うちだ。つまり出かかりが中段ということになるね。あと、デスネイルコンボは最後のデススピンアタックがガードされても反撃は受けないぞ。ただし、単発のデススピンと違ってガードさせてもガード外しにはなっていないので、デススピンコンボをガードされたら、しゃがみⓅなり、ほかのコンボなりに連携していこう。

それと、ガードアタックのⓅのほう、こちらは相手を浮かせることができる。Ⓟは浮かせ、Ⓚのほうは吹っ飛ばしとして活用していこう。



現時点で浮かせ技の少ないラクセルにとって非常に重要!!

…は主人公？

トキオ

担当：アディトシ

回の対戦風景から察するにどうもトキオは人気があるらしい。これが好ましいとか、好ましくないとかの個人的感情は置いといて、早速今回の本題に入ろう。

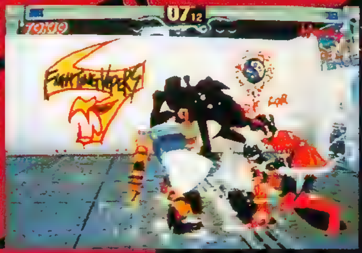
アッパーで狙う空中コンボ

このゲームは空中での攻防が、非常に重要なゲームである。基本的にそれが狙える状況というのは、1つは前号で説明した、投げて金網に吹っ飛ばしてから。もう一つは◇Ⓟで出るアッパーで浮かしてから、という方法があるのだ。

このアッパーは別にトキオだけに常備されているわけではないが、どうせ中段技を狙うならば、極力使用することをお薦めしたい。ただトキオのアッパーはリーチがなくすかりやすいという点には注意。また、カウンターでないと高く浮かないし、相手の受け身のタイミングも常に考えておこう。



アッパー系はカウンターが望ましい。空中コンボは次号以降で。



相手の下段アーマーを点灯させても…

さてアッパー以外に重要視してもらいたい技は、ダッシュ技である。さんざん◇Ⓚ+Ⓖで下段を攻め相手のゲージを点灯させても、トキオにはスライディングしか下段アーマーを破壊する術がない。

よって投げで相手を飛ばした後、単に空中コンボを入れるだけでなく、次の一撃でアーマーを破壊できるなら、威力は二の次にして狙おう。



これを当てないと壊せない。必要性を常に認識しつつ…。

…基本形！

ハニー

担当：伊勢　猫

ダッシュ(◇➡)に特定の入力をすることで出すことができる走り技(仮称)。キャラクターごとにいろいろとあるわけだけれども、ハニーのそれは基本形だと思われる技がそのほとんどだ。

ダッシュ攻撃は基本形がメイン

各キャラ共通(一部違う技もあり)の基本形でハニーが持っている技は、
ライトニングストレート(Ⓟ)
スライディングキック(◇Ⓚ)
ランニングタックル(ⓅⒼ)
以上3つがそれとなる。

ダッシュ…は中段攻撃で、ウォールスロー(Ⓟ+Ⓖ投げ)のあとなどに、下段攻撃であるスライディングとで、2択っぽく使っていける。

これ以外のハニー固有技として、他のキャラではダッシュニー(Ⓚ)になる技が、ヒップアタック(Ⓚ)となり、相手をブッ飛ばす技になっている。

ダッシュニーのように、相手を浮かすことはできないが、しゃがみ状態の相手にもヒットする中段攻撃なのだ。ランニングSとうまく使いわけていけば、使えない技でもない。

基本的にダッシュ状態から出る技は全般的にガードされたら、反撃は安定して入ると思って間違いないので、使いどころについては今後の課題として考えていきたい。



ウォールスロー(Ⓟ+Ⓖ)で、相手を投げたら…



しゃがみ状態の相手にもHITしてくれる技。



ダッシュ(◇➡)していってスライディング。

ジェーン

担当：キャサ夫

ダッシュからの2択が可能？

このてのゲームは遠間でレバーをコンコンと入れっぱなしにすると走る。で、もちろんその後に色々な攻撃を出すことができるのだ。

ジェーンが持っている技は他キャラと同じで中段、下段などがある。

有効な技は…。

●ショルダーアタック(仮)
「オラー」と言ってから◇+Ⓖを押すと、ウルフのような体当たりをする。
しゃがみ相手でも、ガードを崩すことができ、ヒットするとアーマーを破壊することもできる。

●スライディング(仮)
Ⓚで下段のスライディングがでる。これもまた、相手の下段アーマーを取ることができるので重要。

といった2つの技が強くVFで重要となるアーマー破壊技である。

とりあえず強い技を2つ紹介したが、このほかにも走りからの技が多数ある。普通にⓅを押すと猛虎(仮)が、Ⓚを押すと膝蹴りが出るのだ。

猛虎(仮)もアーマー破壊技で、更にしゃがみガード状態を強制的に立たせることもできるぞ。

とにかく、ファイティングバイパーズは相手のアーマーをいかに破壊するかが勝負の要。

中間間合いになったら走り、中か下段のアーマー破壊を狙うのだ!



とにかく走る、走る、走る!!



Ⓟ+Ⓖで「トバーン」とショルダーアタック!!



◇Ⓚで「ズサザー」と下段攻撃。…かな?

ピッキー

ぶっ壊せ!

担当：ピストンいとー

今回はダッシュ技だ

今回で3回目の技紹介となるわけだが、今回はダッシュ技について書いていこう。

このゲージでは、ある程度相手との間合いが広いと、➡とレバーを入力すれば（相手が右側の場合）相手に向かってひたすらダッシュできる。ダッシュしてるときにコマンドを入力すれば、ダッシュ技が出るわけだ。

このダッシュ技は、通常で出せる技をダッシュすればボタンのみのコマンドで、カンタンに出せるという利点がある。相手との間合いが広いときは、ぜひ狙って当てていきたいところだ。

で今回、数あるダッシュ技の中の1つであるこの技だ。ボードスラップは、ダッシュ技の中でもかなり威力が高く、相手のアーマーダメージが点滅してるときは、相手のアーマーをはがすこともできるぞ。

コマンドの入力はとても簡単だ。ダッシュ中にⓅボタンを押すだけなのだ。中段攻撃なので、技がスカることもなく、確実に相手に当てることができるぞ。

また、ダッシュしてからの下段へのスライディング攻撃もあるので、2択攻撃にももっていくことができるぞ。ちなみにスライディング攻撃も、相手のアーマーをはがすことができる（下半身部分のアーマー）。

数あるダッシュ攻撃の中で一番威力の高い技を今回紹介したわけだが、ダッシュ技でもまだまだあるので、今後の攻略に期待してほしい。

相手との間合いが広いときはダッシュ技を狙っていこう!!


ダッシュから、


このスライディングか


この中段攻撃の2択で攻めろ！

サンマン

担当：MVP

3回目ケツ

今回紹介するサンマンの技はケツである。

前回もケツの紹介をしたが、今回は前回とは違うのだ。どこが違うかというと、ダッシュ技の1つであるということ。

ファイティングバイパーズは相手と一定距離あけるとダッシュができて、ダッシュ中にボタンを押せば技が出るのはもう知っているだろう。

サンマンの場合、ⓅボタンとⓀボタンでは出る技が違うのだ。今回紹介するのはダッシュ中にⓀボタンを押すと出るケツについてである。


ダッシュ中にⓀでケツで突っ込む。

使い方はいかに?

ダッシュしてから出すので、まずは相手と距離を取らなければいけないが、普通そういう状況はあまりない。いかに距離をとるか、ということをまず考えてみよう。

例えば空中コンボかな。相手を浮かして、そこにケツを当てるといいだろう。

ポリシーを持って使う

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖとガードアタック、そしてダッシュしてⓀと3つのケツ技を持つサンマンは、よほどケツに自信を持っているのだろう。ケツを使わずしてサンマンは語れない。


ケツで追い打ち!!


相手を吹っ飛ばして

グレース

担当：K-TAN

ダッシュ攻撃について

グレースにダッシュ攻撃というのは、ショルダータックル（Ⓟ+Ⓖ）、正拳突き、ミドルアタック、スライディング、踵落としの5つが主流だ。これは、他のキャラも持っているぞ。

ショルダータックルはダッシュ中にⓅ+Ⓖと入力すればよいのだが、この攻撃を相手に当てると、相手のガードを崩すことができる。



スライディングは、相手の足のアーマーを壊すこともできる。相手を後ろに投げたときに出すと有効だ。出し方は、ダッシュ中に相手方向斜め下Ⓚで出せるぞ。


この正拳突きもなかなか威力があるぞ。

踵落としは、空中で1回転してから踵を相手めがけて振り下ろすのだが、相手の近くで出してしまうと、あまりのジャンプ力のために相手の頭上を飛び越してしまうほどなのだ。それゆえ、このダッシュ攻撃を行うときは、ある程度相手との間合いを考えて出したほうがいいだろう。


相手をリング中央付近に投げ飛ばしたら使ってみよう。


脳天杭打ち！

スーパーリアル麻雀 Gグラフィティ



セガサターン対応ソフト
好評発売中
8,800円(税別)

スーパーリアル麻雀PⅡ、PⅢ、PⅣ
あの大ヒット作を
1枚のCD-ROMにカップリング。

1987年、スーパーリアル麻雀PⅡがゲームセンターに登場。アニメーション脱衣麻雀の原点となる大ヒットを記録。
その後、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴとヒットを続け、5作目のスーパーリアル麻雀PⅤがセガサターンに移植されたのは記憶に新しいところ。
「スーパーリアル麻雀グラフィティ」ではあの懐かしいPⅡから、PⅢ、PⅣの6人の女の子と再び会える。
しかも、田中良描き下ろしグラフィックまで収録されたゼイタクCD-ROMだ！

X指定 18才以上

PⅡ

1987年登場。ショウ子17才。あの姿がそのまま再現されている。あぁっ、甘く懐かしい思い出がよみがえって来るではありませんか…？！



麻雀部分はリニューアル。手やタバコの煙は出ませんが、▶表情のウインドウが追加されました

PⅢ

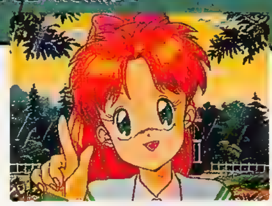
1988年にデビューした芹沢姉妹がみんなのハートを熱くした。姉と妹、キミはどっちのファンだった？この姉妹に泣かされた人達が全国に1万人はいた…、かもしれない。セガサターン版ではコンティニューは無制限。あの日のくやしい気持ちをここで晴らしてくれ。



芹沢未来、水泳が趣味の17才。▶
香澄に勝てないと会うこともできなかった（涙）

PⅣ

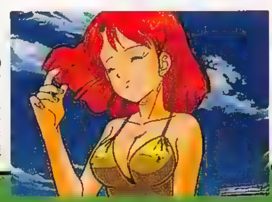
1994年に登場。とうとう女の子が3人に、色数もぐ～んと増えた。うれしいけど、3人目の香織に会うのは至難のワザだった。セガサターン版では香織終了後のおまけ対局もバッチリ収録されてるよ。



▲15才の中学生、愛菜。脱ぐ順番にひとクセ有り



▶悠　スポーツ万能の17才



▶19才の長女香織

おまけに…

[illegible]



P's CLUB 入会受付中

P's CLUBはリアル麻雀のオフィシャルファンクラブです。会報は不定期ですが、入会した人全員に会員カードと記念品をお届けしています。入会方法は製品の取扱説明書を見てね。

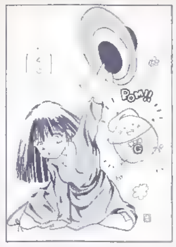


開発スタッフ募集のお知らせ
■職種：グラフィックデザイナー（アルバイトも可）■資格：年齢、学歴不問。ゲーム制作経験者の方。■勤務地：東京都蒲田■応募方法：履歴書と作品を送付して下さい。書類選考の上、ご連絡を差し上げます。※給与、勤務時間、その他の待遇は面接時にご相談させていただきます。担当／須永

SETA
発売元：株式会社セタ
〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL03-3733-0667（お問い合わせ電話）

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.159
12.30 30 December 1995



●去る11月5日に開催された鉄拳2大会は、そりゃもう熱い熱い大会だった。全国から勝ち上がってきた512人によるトーナメント、コスプレ大会、新作のソウルエッジ発表&プレイ(!)などなど、盛りだくさんだったよね。次回大会は未定だけど、またすっごい大会するから、今回来られなかった人は来てね!



新作ゲームがオレを呼ぶ!!

無限の力で攻略炸裂!!

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト 12月30日号

表紙:「鉄拳2」ナムコ イラスト by藤原ひさし/表紙写真:「バーチャロン」 ©SEGA 1995

我ら、高みに昇り詰めん

鉄拳2 TEKKEN 2

©NAMCO LIMITED

今回はシステム重視！ちょっと気づきにくいVer.Bでの変更点も各キャラごとに解説！

担当：オレタッチニュータッチ
文責：ビッグマグナム　アディトシ

月並みではあるが、全国大会が終了し、本誌〝鉄拳2攻略〟の連載も終盤に差し掛かろうとしている今日このごろ。「初歩的なことだが、もう一度説明し直してくれ」てな部分があれば、遠慮なく葉書に書いて送ってきてほしい。

さて、話は変わって今回一発目の内容は、前号で説明したVer.Bでの変更点の続き。前回はある程度〝言わずもがな〟な点を復習の意を込めてお届けしたが、今回はちと細かいぞ。直接戦力に影響するものではないかもしれないが、知ってて絶対に損はないはずだ。

こいつは気づきにくい！

これに気づいていた人は何人いるだろうか。実は開幕、つまりラウンドスタート直後の間合いがVer.Bで広くなっていた。

なぜこういった措置が取られたのか？おそらくジャックのしゃがみPが開幕の瞬間に出されるとほぼ回避不能であることが、大きな原因だと思う。

いくら威力が低いといっても、無条件でダメージを受けては、さすがに気分がよろしくないからね。

それともう一つ。これも開幕時に関係することだが、スタート前の先行入力が効かなくなった。


開始直後のこの間合い。広くなっていたのに気づいた？

投げ間合いの広いキャラが〝READY〟の文字が出る（この時点では動けない）と同時に投げ技のコマンドを入力。相手がボーッとしてたり、出の遅い技を出そうとすると投げられてしまう、鉄拳1から存在するテクニック（投げとは限らない）。

これがたぶん「ヒドイ」と取られて、できなくしたものと思われる。


この時点でコマンドを先行入力。それができなくなったのね。

タイムアタックの際には重要視されていて、結構みんなも無意識にお世話になってたと思う。ま、でも対戦でやられる愉快なものじゃないことは確かだから、仕方ないと言えば仕方ないかな…？

てな感じで、全体的な変更点は前号のと併せて以上。次はキャラ別に説明していこう。

平八

平八の変更点といえば、前号でも少し触れた、裏旋空刃脚のひるみ関係。

女キャラと遠間以外では、1発目をガードされても、そのひるみ中に2発目が必ず入ったのは前のバージョン。Ver.Bでは入らなくなったというわけだ。

ま、これは有名な変更点で、今や常識と化しているだろう。そしてそれを受けて、ペクのハイティングホークも、1発目のひるみ中に2発目以降が入ることも当然ない。

でもペクの場合、空中コンボに使用できたりして、まだ使い道が残されてはいるが、平八の裏旋はこれでもう〝いらない技〟として扱われる。大会で使っていた人もほとんどいなかったしね。

で、平八の変更点はこれだけ…かと思いきや、実はまだあった。超マイナー技として君臨していた、なんと影足に変更が施されていたのだ。

担当者自身今まで2回ぐらいしか使ったことがなかったので知らなかったが、影足中には他の技の併用が可能で、それをできなくしたというわけ。きっと影足を使いまくって、逃げ倒してたプレイヤーがいたのだろう。


な、なんと影足が密かに変更点を。でも弱体化じゃあ～。

ポール・フェニックス

落葉の威力削減、岩石割りの回避等、全体的な変更のみの影響を受けていたと思われていたポール。

ところが、これまた微妙ではあるが、ポール独自の変更点もあった。それは瓦割り崩拳をガードされた際に開く距離。これが若干広くなったのだ。よって反撃が受けづらい。

また、アルティミットタックル抜けが、前バージョンよ

瓦割り崩拳ガード後の間合いが広く。確かに反撃しにくいが…。


オシ・このタイミング。あとはポキッーてね。


でも抜けられた。CPU戦では使いやすくなったよ。


りも簡単になったらしい。

数字で説明すると、抜けるためのコマンド（RK＋RP）の受け付け時間が5フレーム増え、今まで「よし、決まった」と思っていたタイミングでも抜けられてしまう。5フレームは短いようで長いからね。

そのかわりかどうかは知らないが、CPU戦では決まりやすくなったようだ。前バージョンでは練習しようにも、90%抜けられてたから、今まで使ってなくてこれから使っていこうと思った人は、ぜひCPUをフル活用してみてくれ。

ポール同様、キャラ独自の変更点は皆無かと思われていたが…サイドキックライトサマーが削除されていた。

一つの必殺技がなくなっていたのに、ほとんど気づかれていないとは少し悲しい。だからこそ、なくなったというべきか…。

エルボーのひるみ中に、確実に入る技がない。これは平八の裏旋同様、ひるみ時間の強制キャンセルによるもの。だから、ひるみ中にまたエルボーをガードさせても次は完全にガードされてしまう。これは遠間でも言えることだ。

この変更点により、打撃オンリーのキングはもう勝てない。常に中段のプレッシャーを与え、一撃必殺の投げ技を狙う、もともとのキャラコンセプトに近い闘い方をするキングが台頭していくはず。

そんな正統派のために、もう一つ変更点がある。スマッシュアッパーがカウンターなら浮くようになったのだ。

今までダイナマイトアッパーはヒットすれば無条件で浮くのは周知の通りだが、一度しゃがまなければ出せないという、強力ではあるが使いにくさが目立つ中段技。

その他の中段技といえばジエイルキックがあるが、さすがに投げ技と2択にするのは厳しい。そこでこの変更点。

カウンターのみという条件付きではあるものの、出しやすくて強力なら十分狙う価値がある。これで相手を立たせ、ガードを意識しだしたら威力あるコマンド投げを決めてやろう。



S・アッパーが当たってもなぁ～と思ってた君。



ジャ～ン、カウンターなら浮くでエ～、空中コンボ考えなきゃ。

準と並んで強いといわれた、女キャラ3人衆の1人。

転身腿の移動動作のみを繰り返し、チクチクやってた人が多かったのか、軸ずらしのみを連続してできなくなった。

これが「痛い!」などという人は、闘い方を根底から変えたほうがいいよ。



ハイ、もう技を出すしかないね。それとも止まるか?

レイの一撃必殺技の一つは、下段スタートの後掃燕舞系。その1発目の後掃腿がキャンセルしなくなり、技と技のつなぎが遅くなってしまった。

といっても、それほど気にする変更点でもないだろう。

他に、旋風連脚を当て身されると、キャラが相手の周りを回るという一種のバグが起きたが、それを防ぐため旋風連脚は当て身されないようになった。少なくともレイには不利な変更点ではないはずだ。



後掃腿がちょっと、重いかなぁ～。

また、龍声中段、下段脚直後の攻撃で、多少軸がずれて相手方向に攻撃できないことがあったが、Ver.Bではちゃんと相手に向かって攻撃するようになったぞ。

弱体化が目立つ感のある新バージョンの中で、レイはどちらかというと強化されたような印象を受ける。他の技も少し出が早くなったような気がするし…。

各キャラごとの変更点は以上だ。ここに載っていないキャラは、独自の変更点がほとんどないと判断し省略させていただく。準については、別ページで取り上げているから、そちらを参照してもらいたい。

最後に、これからのゲーメスト本誌の攻略は、すべてVer.Bで行います。ゆえに〝鉄拳2〟といえば、総じて〝鉄拳2Ver.B〟であることをお忘れなく…。



龍声脚の2択が読まれた!でも相手は固まっている。それなら。



続けて攻撃。前はここで変な方向に行ってたが、今度は完璧。

うなれ鉄拳！くるくるぱんち！
ROGER & ALEX
ろじゃー & あれっくす

パンチのラッシュとジャイアントスイングが２本の柱。真紅のグローブは伊達じゃあないぜ！

担当：尻尾ふぇち・ギィ



ニクキューまにあも要チェックだ。

みんな！ロジャーでぱぽぱぽやってるかい？えっ？キングと同じだし、10連ないし、ワンダフルメキシカンコンボがないからつまんないって？

わかってないね、だめじゃん。ロジャーの強さ、おもしろさはそんなとこじゃないんだな。それじゃあちょっと見ていきましょうか。



ぱぽぱぽ

●ジャンピングパワーボム

通常投げ。いわゆる平八ボム。平八直伝か？

●アニマルぱちき

通常投げ。どー見ても鼻先でつついてる。やはり濡れてて冷たくて気持ちいいんだろうか。それはそうと、レバーガード方向で出そうとすると、たいていガード不能のアニマルギガトンパンチになってしまうので要注意。

●DDT

アーマーキングと同じ、自分もダウン状態になるもの。起き上がりLKが追い打ちになるぞ。

●ツームストンパイルドライバー

ダメージ、性質ともにキングのものと同じ。つまり無理して使う必要なし。威力はあるんだけどね。

●ジャガードライバー

キングのものと違い、ここからの連携はなし。ただし投げた後は密着なので起き攻めはしやすい。

●ジャイアントスイング

ロジャーの投げの中で最高の威力を持つだけでなく、間合いも最高、というか、これだけが他キャラなみの間合いを持っている。というわけでいかにジャイアントスイングで回すかが、ロジャーのメインの戦法となる。

●背落とし

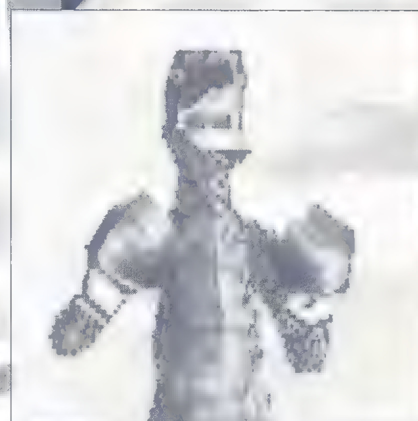
中ボス共通（笑）背後投げ。あんまりロジャーっぽくない。



アニマルぱちき。こりゃ鼻だ。



パンチ、ワンツーを当ててから投げられるのはこれだけ。



きゅぽきゅぽ

●ワンツーパンチ

●ワンツーアッパー

これまたキングの同名の技と性能もほぼ一緒。パンチ1〜3発目をどこで止めるか、投げか、中段か、それだけでも相手にとっては嫌なもの。

さらに後述のアニマルラッシュが加わった日にゃあ…。

●ドロップキック

●サテライトドロップキック

●ナックルボム

●ジェイルキック

●スマッシュアッパー

●ダイナマイトアッパー

●フライングクロスチョップ

あにまるきっく

●アニマルキックラッシュ

●アニマル後方回転

●ローリングアニマル

●アニマルドロップキック

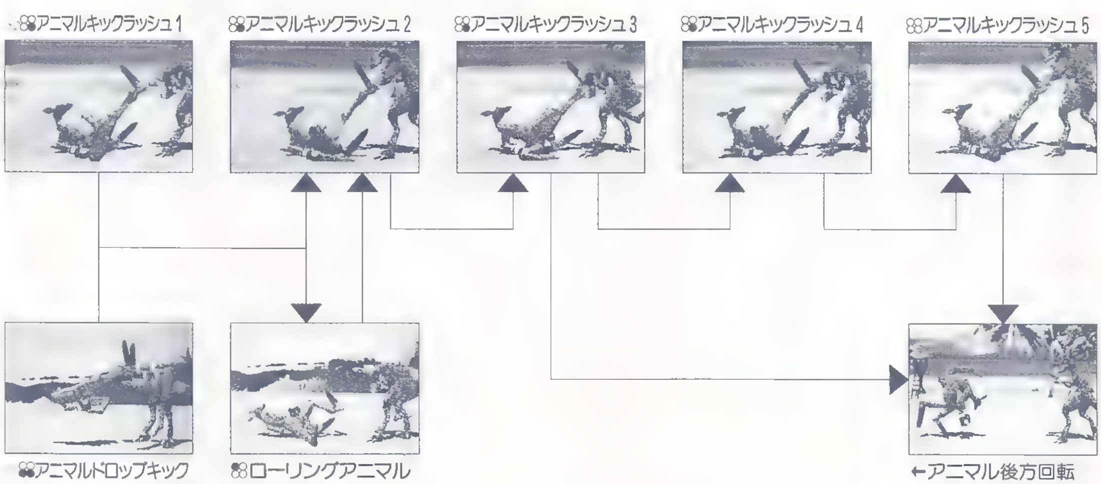
アニマルキック、アニマル

ドロップキックから始まる連携は、写真を見てもらったほうが早いだろう。

はっきり言って、中段判定であることがばれてしまうと誰もくらってくれない。

必ず最後は後転につなげるようにしよう

嫌がらせ&時間稼ぎにはイイかも。



必殺パワーMAX!!
無限の力で攻略炸裂!!

●エルボードロップ
●ダブルニードロップ
●フランケンシュタイナー
●グランドスマッシュ

以上の技は、性能も、使い道もキングとほぼ一緒。利用価値のあるのは、早く、強く、威力も高いジェイルキック、空中コンボが狙えるダイナマイトアッパー、スマッシュアッパー、起き攻めにときどき使うと効果的なナックルボムの3つぐらいでそれ以外は趣味の技といえる。グランドスマッシュカウンターヒット後はジャイアントスイングを決めてやろう。

特にエルボードロップ、ダブルニードロップを使うぐらいならホーミング大ダウン（↑RP）を使うべき。

●ライトストレート→レフトアッパー

これもキングと同じ、といいたいとこだが、ロジャーのリーチのなさがもろに出てしまい、あまり使えない。

●レフトストレート→ライトアッパー

こちらはキングと同様、ばりばりと使っていける。ただしこれもビミョーにリーチが短く、アッパーだけがすかるなんてことがよくある。できるだけ近くか、逆にアッパーだけ当てるような間合いで使っていこう。

●アリキック

キングのものと違い、カウンターヒット時はちゃんと5発目まで連続技になる。3、5発目がヒットすれば相手はひるむので、この後、ダッシュジャイアントスイングと中段で2択にしよう。

●アニマルラッシュ&クルクルパンチ

ジャイアントスイングとならぶロジャーの主力技。

左右交互のパンチのラッシュからクルクルパンチでフィニッシュする。連続なのは3段目まで、クルクルパンチをガードさせればひるませることができ、ワンツーパンチが安定してはいるが、4段目をガードしたのを見てからでも、余裕でカウンターを取られてしまう。

しかし、この1〜3発目をカウンターでくらってしまうと最後のクルクルパンチまですべて入ってしまい、ゲージの半分以上を奪うことができる。

また、ノーマルヒットであっても1〜4段目をガード、あるいはヒットさせて、エルボースマッシュや投げにいくのも効果的だ。


5段ヒット。かなり減る。


4発目が当たると、ひるんでパポッパポッと、


左右のラッシュ。カウンターなら3、4とつながり、

●クルクルパンチ

アニマルラッシュからのものと名前こそ一緒だが、こちらは上段判定で、見た目も違う。通称「教育的指導」。

どーにも使えなさそうだが、実際のところ使えない。しかし、ガードさせればひるませることはでき、そこにアニマルアッパーカットが安定して入る。とはいえ出るまでが遅すぎる。隙の小さい技をガードした後などに無理矢理狙うぐらいしかないか。

●アニマルギガトンパンチ

ガード不能技。威力は10と最高レベルだが、あの「ぱぽっぱぽっぱぽっ」のモーションはわかりやすすぎる。

CPUに対してなら、何らかの技でダウンさせた後、全キャラに対して確実に決まるのだが…。

暴発しやすいのも困りもの。


こつんとガードさせればひるみ、


アニマルアッパーカット1安定。


CPU相手ならね。

●アニマルアッパーカット

雷神拳っぽいが、実はポーズも性能も微妙に異なり、こっちはクリーンヒットダメージが設定されていない。

確かに安定した攻撃力を持つが、雷神拳のようにクリーンヒットプラスカウンターでびっくりするほどのダメージを与えられるわけでもないので、クルクルパンチひるみ後の安定追い打ち技として使っていこう。

ちなみにこの技も、ボタンを押さずにレバーコマンドのみでかがみダッシュが出せる。

●テイルカッター

しっぽ攻撃。密着でも当たらないときがある。唯一の使い道は起き上がりに重ねるぐらい。ジャガードライバーや平八ボムのあと使ってみよう。

基本技も

ロジャーの基本技で押さえておきたいのは2つ、エルボースマッシュ（↘LP）とライジングトーキック（小ジャンプRK）だ。エルボースマッシュはキングと同様、立ちガードさせてひるませ、投げ、中段の浮かせ技、アニマルラッシュを狙っていく。

ライジングトーのほうは、浮かせる中段技として非常に重要。ガードされたときの隙の小ささもいい感じだ。

どちらも、パンチのラッシュから、エルボースマッシュのひるみ後、起き上がりといったところから積極的に狙っていこう。

で、どーやって

あ、そーいやまだ本誌上では公開してなかったんだね。

手順はカンタン。

①コイン投入後、ロジャーならLK、アレックスならRKを押しっ放しでスタートボタンを押す。

②LKかRKを押したままレバーを上に2回、コンコンと入れる。

これだけ。

ROGER&ALEX　技表

ジャンピングパワーボム	接近して●
アニマルぱちき	接近して●
DDT	接近して⇩↙●
ツームストンパイルドライバー	接近して⇩→●
ジャガードライバー	接近して⇩⇘→●
ジャイアントスイング	接近して⇨⇦⇖⇩⇗→●
ワンツーパンチ	●　●
ワンツーアッパー	●　●　●
ドロップキック	●
サテライトドロップキック	⇨　●
ジェイルキック	⇨・●
ナックルボム	⇗or→or⇨●
アリキック	↓↘●●●or↓●●●
アリキック(カウンター時)	↓↘●×5
エルボードロップ	大ジャンプ始め●
スマッシュアッパー	⇨・●
グランドスマッシュ	⇨・レバーニュートラル●
ダイナマイトアッパー	↓、●
フライングクロスチョップ	⇨・●
ダブルニードロップ	前大ジャンプ始め●
フランケンシュタイナー	⇘●
ライトストレート→レフトアッパー	●　●
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中●●
背落とし	背後から接近して●or●
アニマルラッシュ&クルクルパンチ	⇨→●●●●●●
アニマルギガトンパンチ	←●
クルクルパンチ	⇨☆●
アニマルキックラッシュ	⇙●●●●●●
アニマル後方回転	アニマルキックラッシュ中に⇦
ローリングアニマル	⇙●　●
アニマルドロップキック	←●
アニマルアッパーカット	⇨☆、、●
テイルカッター	⇙●
ドロップキック&アニマルキックラッシュ	⇦●●●●●●
ローリングアニマル&アニマルキックラッシュ	⇙●●●●●●●

人気キャラなんか、ぶっつぶせ！
ミシェールクラッシュ!!

キャラ性能とコスプレ人気で最近"幅をきかせている"キャラ、ミジェールを潰しましょう！

担当：裏切り者㊎



MICHELLE CHANG

ニューバージョンの登場で対戦プレイがさらなる盛り上がりをみせている鉄拳2。キャラの優劣については未だ評価が定まらないところではあるが、今回はもっぱら"強い"といわれている"女性キャラ"の一人、ミシェールに焦点を当てた「対ミシェール講座」でいってみよう。

ミシェールの

まずは対ミシェール攻略に入る前にミシェールとはどのようなキャラか知る必要がある。特に女性キャラ特有ともいえる"多段コンビネーション技"に対する知識が皆無である場合は、防御すらできないハズだ。

さてミシェールの特長の一つに"強力なしゃがみ技が多い"ことが挙げられる。これは"しゃがみ状態or立ち上がり途中"で入力する技のことで、例えば後掃腿や蒼空砲がこれに当たる。ではここで主にミシェールが用いる固有技を状態別にまとめてみよう。

立ち状態

- LP&RP(背面取り入力)
- 連拳系
- 崩捶系
- 通天砲&天砲
- 虎身肘
- 斬撃系&槍弓腿
- 前掃腿系（迅脚系も含む）
- 衝腿（LK RP同時押し）

しゃがみ状態

- 後掃腿（＋穿弓腿）
- 斬捶系
- 疾歩崩肘
- 蒼空砲

ミシェールはこれらの技、特にLPを織りまぜた立ち状態からの連携技で相手のスキを誘い、後掃穿弓腿を狙うといった戦法を用いてくることが多い。



ミシェールのLPは出が早く強い。

代表的な

ではここでミシェールが多用してくると思われる連携に対する"止め方&返し方"について説明しよう。

・下段脚→蒼空砲or後掃穿弓腿

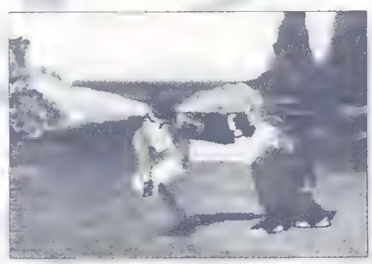
この下段脚とは連拳または崩捶からの派生技のことで、このあと中段攻撃の蒼空砲と下段の後掃穿弓腿で二択っぽく攻めるミシェールの連携攻撃の代表的なものである。



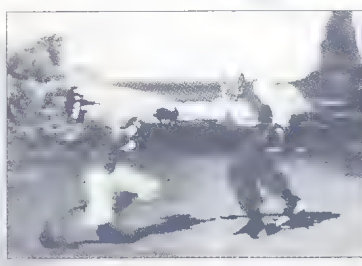
下段脚からの…、

さてこの下段脚、実はガードしてしまえばしゃがみRPで返すことができる。素早い反応が求められるが連打でOK。

またヒットしても蒼空砲or後掃腿につなげてくると読んだならしゃがみRP or立ちRKで止めることもできる。下段脚をガードした上で後掃腿につなげてくると読んだなら、その場で投げを入力してもいいだろう。つまりこの連携はヒットしてもこちらに優先権があるということなので、確実に対応できるようにしよう。



下段脚ガード後は、



しゃがみRPが返し技になる。



中・下段の攻めがミシェールの狙い。

・しゃがみLP→蒼空砲or後掃穿弓腿&疾歩崩肘

これも後掃穿弓腿狙いのミシェールが多用してくる連携の一つである。

この連携の注意点はしゃがみLPのガードの有無である。ガードした場合はいずれもしゃがみLPで打ち返せば止めることができるが、ヒットした場合、止めることは難しい。



ミシェールのしゃがみLPをくらったときに、



手を出すとこうなる。

特に疾歩崩肘にしゃがみLPを合わせてしまうとカウンターヒットによる崩し状態となるので要注意！ここでの二択は非常にキツイが気合いでガードしよう。最低でも後掃穿弓腿は防ぎたいところだ。

・LP→通天砲(LP連打)&RP(背面取り) or投げ



ワンバン通天砲に手を出すと…、



カウンターで負けるので注意！

さてワンパン（LP）からの連携について説明しよう。まずはLP↓通天砲から。

この連携は連携といっても正直なところ当て身以外の技で止めることはできない。ここであせってLPなどで止めようとするとカウンターで通天砲がヒットしてしまう。ここはふんばって通天砲のガード後に反撃しよう。ちなみに通天砲を最後までガードしたならコマンド投げが安定だ。

ではLP↓RP（背面取り）についても説明しよう。こちらはLP↓通天砲と異なりLPをガードしてしまえば、こちらのLPで止めることができる（悪くて相打ち）。しかし通天砲との違いを見てから判断しても間に合わないので、RPガード後に攻めることを薦める。返し技はないが優先権はこちらにあるので二択で攻めてもいいだろう。

さて前述の2つの連携にはガードで対処すればよいのだが、LPから投げにくる場合もある。この場合はしゃがみ下がりするのが理想だが、不安であればしゃがみLPを出してもなんとかかわせる。ちなみに鉄拳で投げを防ぐためには何もせずにしゃがむことがベスト。しゃがみPは上段のやられ判定が出るため、投げに対して有効とはいえないため。覚えよう。

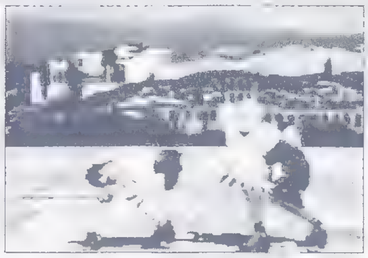
・背面取り↓小ジャンプRK

背面取りヒット後、ミシェールは相手方向の小ジャンプRKを使ってくることがある。これは小ジャンプRK↓LP↓虎身肘・衝腿通天砲という連続技を狙っているため。これを確実に止める方法はLP連打。しかしほかの技を出された場合を考えて多少信頼度に欠けるが、しゃがみLP連打でもいい。どちらにしても背面取り後は不利になるので仕方ないだろう。

連携技に

ここまでミシェールの連携攻撃の代表的なものに対しての対抗策を説明してきたわけだが、ミシェールの強さの一つとして斬捶（斬撃）系を筆頭とした豊富な連携技がある。この中でも特に斬捶（斬撃）前掃連腿（十字把&扇腿）は前掃腿をくらってしまうと3段目がつながってしまうので注意が必要だ。

さてこのような技はガードするだけでひと苦労といったところだが、すべて防ぎきることができたならそれなりの見返りがある。ここで簡単にそれらの返し技について説明しよう。



小さいキャラは…、



しゃがんだままで穿弓腿をかわせる。

・後掃穿弓腿系

これらは後掃穿弓腿のほかに槍弓腿や斬捶（斬撃）槍弓腿に当てはまることだが、この後掃穿弓腿もキャラによって対処法が異なる。女性キャラ3人とロウは後掃腿ガード後にそのまましゃがんでいれば穿弓腿がスカるので立ち上がり途中か、着地をコマンド投げ。他のキャラは下・上とガードしなければないが、吉光、ジャック以外は登り蹴りで安定。吉光はLPが入るのでワンパン投げがいいだろう。ジャックはLP・LKのヘルプレスで返せるがしゃがまれると反撃を受けるのでキビシイ。中段攻撃を織りまぜて二択にしよう。



ジャックは穿弓腿ガード後、



ヘルプレスで一応返せる。

・前掃十字把&扇腿

斬捶（斬撃）&迅脚を含む前掃十字把をガードしたならば、コマンド投げを狙う。また前掃扇腿をガードしたなら立ち上がり途中LKで安定！

ほんの少し得な

鉄拳2対戦では常套手段ともいえる〝起き上がり攻め〟。もちろん対ミシェール戦でも他キャラと同じように攻めてもらってまったく構わないのだが、ちょっとした注意点がある。

ミシェールの起き上がりに正面から攻めた場合に起き上がり下段蹴りをくらったとしよう。この後ミシェールがすぐに後掃穿弓腿を出すと間違いなく2発ともヒットしてしまうのだ。だからどうしたー と言われるとそこまでの話だが、起き攻めのタイミングをミスって「ヤバイ!?」と思ったらしゃがみガードすることでリスク少し減らすことができるぞー

また逆にミシェールの後掃穿弓腿をくらってこちらがダウンしたとしよう。そのときにミシェールはまたダウン攻撃をしてくることが多いが、気合いで連打すればかわすことができる。横転蹴りでもいいし、その場起きでガードしてから反撃してもOKだ！



ミシェールの起き上がり下段蹴りをくらうと…、



後掃穿弓腿確定！要注意。

自然にやさしい? 風間 準

Bバージョンになり、極悪さが、影をひそめた準。その変更点は?

担当:伊勢 猫

この号が出る頃にはすでに相当の出回りが予想される鉄拳2バージョンB。特定キャラに存在した回避不可能な、いわゆるハメと呼ばれるものをできなくしたものとの認識が一般的に強いようだが、実際には様々な変更点がある。

中でも準に関しては、バージョンBになったことで、最も恩恵を受けたキャラクターとなっている。

あれっ?

まずバージョンBをプレイして、一番初めに感じるのは動きが重いこと。これは別に巷で使ってもらえなくヒマであった準の体重が増えたわけではなく、技の硬直時間とコマンドの受け付け時間とが変わったために感じるものだ。

わかりやすいもので、白鷺系のコンビネーションなどの連携技を途中で止めてみれば一目瞭然。不自然なほどのスキが生まれるようになった。これによって以前に説明した



反撃が絶対に入る。



2段目で止めてしまうと…、

2段目で止めたあとの～択攻撃ができなくなってしまい、相手にとってはしゃがみパンチ安定で止められるようになった。

翠連勁も同様の処置が取られており、ガードされると投げ安定。かならず翠連衝腿などまで出してしまったほうが断然いいだろう。



ガードされても翠連衝腿であれば反撃を受けない。

コマンド受け付け時間が変わったものとしては、紫雲二段蹴りや鬼殺しなどが、それにあたる。以前はレバーが下方向へと入力されていれば、出すことができた紫雲二段蹴りはバージョンBでは、＋両K以外の入力を受け付けなくなってしまい、素早く正確な入力を必要とするものへと変わっている。



しゃがみ状態から出すことができなくなってしまった。

鬼殺しも硬直モーションが少し変わり、次に出したい技の先行入力ができなくなったように感じる。これにより、鬼殺し→流雲墜・鬼殺しなど、空中コンボのタイミングが変わっているが何度か試してみれば、それほど問題にはならないとは思うので、各自試しておいてほしい。

その他には、流雲墜のダメージ量が25×2だったものが15、21へと変更されて、若干だがパワーDOWNしてしまった。これにより、ダウン時間が短くなる(ダウン時間はダメージ量に比例するため)といった効果とシステム変更点である回復が早くなった。この相乗効果により最後の鬼殺しをH・ダウン攻撃とした場合に入らなくなってしまい(大会で使ってた準使いのみんな、スマン…)、手痛い変更点となってしまった。

目立つところだけを取り上げてみたが、これ以外にも全般的に技が出しづらくなっていて、以前のように楽にコマンド入力ができなくなっているため、正確でより早い入力がバージョンBでは要求される。



こちらがBバージョンのもの。ポーズの違いがわかるかな?

自然にやさしいエコロジカル

システム的に調整を受けてダウン攻撃となる技の性質にも違う点ができている。

ダウンした状態で出されると、知らなければ抜けることが、非常に難しかった真空刈脚だが、バージョンBではダウンした相手のハネ方が小さくなったことを受けて、楽に回避できるようになった。

相手側にとってみれば楽になるわけだが、準使いにとっても、刈脚を使うことへの罪悪感を持つ必要がなくなるというメンタル的なメリットがある。したがってバージョンBではどんどん刈脚を使っていくことをすすめる。



ジャック2でも…、



ほら、このとおり。



もう「ハメだ!」なんて言わせない…。

このほかにも様々な調整を受けているが、プラス調整のものもある。

ちょっと

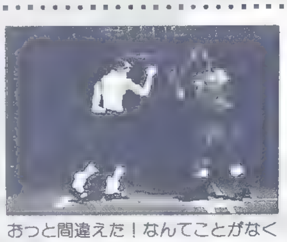
それは基本技であるショートアッパーが、以前とは入力方法がレバー斜め下入力のものと入れ変わっており、不用意に出の遅いものが出ることがなくなっている。

具体的には、鬼殺しの入力をミスしてもその場アッパーが出るだけとなり、スキが少なくなった。しかし、その半面2種類のアッパーを返し技などとして使いわけしていた人には、まさにありがたくもありまたそれに慣れるためにちょっとした苦労が必要で迷惑な話でもある。



アッパーの性質が入れ変わっているので注意が必要だ。

このことを理解していれば、とりあえずRPアッパーが当たりにくくなったことを不思議に思うことはない。要は前と逆の入力をすればいいだけのことなんだからね。



おっと間違えた!なんてことがなくなるまで、練習あるのみ。

様々な変更点を受け、以前みたいな極悪キャラではなくなったので、準を使うことをやめてしまった人も、Bバージョンからまた使ってあげてほしい。もともと決してつまらないキャラではないのだから…。

君は極められるか？
ワンパン投げ

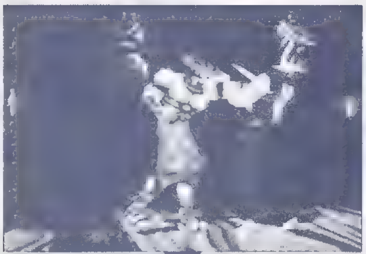
**完璧なら連続技となる立ちパンチからの投げ。
だが、実戦では連携として使っていこう。**

担当：がっちん

ここでは、対戦ではもちろん、対CPU戦でも有効な「立ちパンチ↓投げ」を紹介していこう。

結論から言ってしまえば、密着状態からの立ちパンチ↓投げは100％決まる。

ただし、キャラはある程度限定されてくるし、立ちパンチはヒットしないと完璧ではない。また密着状態というよりは一歩踏み込んでからのパンチが一番成功しやすいので、立ちパンチがヒットさえすりゃぁ投げはいただきというノリにはならない。


立ちパンチが密着でヒット。


すると投げが理論上100％で決まる。

相手の反撃技を
[illegible]

実際に相手キャラを立てて行ってみても、毎回確実に決めるのは不可能と思われる。タイミングは意外とシビアで、非常によい条件の下で試してもなかなか決まらない。

ただ、先ほども述べたようにバッチリのタイミングであれば、まさに100％投げとなり、しゃがんでかわそうとするのはもちろんジャンプでの回避もできない。

また、技で回避しようとするのは問題外で、立ち技しゃがみ技ともに投げられてしまう。じつはここが本来の狙いであって、ヒットしようがガードであろうが関係ない。

では、ここで何が言いたいのかというと、立ちパンチからの選択肢のひとつとして加えてみるのがオススメということ。

100％のタイミングは必ずしも求められるタイミングではない。だが例えば、立ちパンチを当てた側がさらにもう一押しするところで、相手はアッパーを置いてきたり、立ちパンチやしゃがみパンチで止めようとするとしよう。

そこで、立ちパンチを当てた側は、それらの技の出かかりを投げられれば理想的だ。だから、立ちパンチはガードであってもこの行動は有効となる。

なおガードされた場合では、ヒットした場合よりタイミングに余裕がなく、相手の技で抜けられやすい。また、しゃがみパンチからではチョットつらいが、ジャックのみしゃがみパンチからのほうが有効。これは、立ちパンチの硬直が長いのと投げ間合いが広いことが考えられる。


実戦レベルでは、立ちパンチがヒット。


相手が反撃してきた。または、様子を見ているところを…、

では話を戻してまとめてみると、ヒットした場合、完璧なタイミングであれば、それらの技は見えることなく投げが成立する。だが、わずかにあまいタイミングでも相手の技を投げるところまでは可能なので試す価値はあると思う。

ただ、このタイミングの投げであれば、相手は単にしゃがむだけの行動で投げは回避できてしまう。もちろんその場合、立ちパンチを当てた側はアッパー系の中段攻撃が有効。一瞬の間に読み合いが展開される気の抜けない闘いとなる。

全キャラ仕様
[illegible]

以上が立ちパンチ投げの性質とその簡単な使い方。じつは、完璧なら100％であるというのは、前作の鉄拳から存在していたが当時は誰も気づかなかった（多分）。

またこの戦法は、キャラによって間合いや立ちパンチの性能から100％に成りえないが、相手が反撃に転じるところを投げられるという特性を考えて、すべてのキャラで生かしてみてほしい。


投げるのが通常。もちろん完璧なタイミングなら申し分ない。

もっともっと盛り上がれ!

THE KING OF Fighters'95

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

「斬紅郎」が発売されても、KOF'95はまだまだ熱いのだっ!

やっぱり雷靭拳さっ!

対戦攻略 KOF'95 二階堂紅丸

実は意外と使いやすい紅丸。長いリーチをいかせ!

担当：石井ぜんじ

大事な地上戦 狙うは雷靭拳だ!

紅丸は地上にいてもたいした技を持っていないし、決定打に欠けると思っている人は多いと思う。だが、それは技の使い方がちょっと特殊なため、強い技と間合いの見切りを誤っている場合が多い。実は地上戦の強さはかなりのものだ。



立ち大キックはリーチが長く速い。

使う技は、立ち大キック、ぶっとばし、雷靭拳だ。特に、雷靭拳を当てて倒すことがとりあえずの目的。

雷靭拳は、思ったより出るのが速く、判定が出てしまえば強い。だが、何よりリーチが長いのが役に立つ。近間で使うのではなく、立ち大キックが空振りするぐらいの間合いで使おう。

例えば、おもむろに歩いていって立ち大キック・立ち大キックで押す。立ち大キック↓小雷靭拳というように、立ち大キックを空振りするくらいまで先手を取って離し、そこで出すと効果的だ。さらに間合いが離れていたら大雷靭拳を使おう。

このように、雷靭拳はリーチを生かして、常に狙っていくことが必要。近間で出すと、かえってつぶされるぞ。

雷靭拳に持っていくまでは、前述した立ち大キックとぶっとばしをどんどん使っていく。立ち大キックは、出が速く、どんどん使える技。一方、ぶっとばしはスキが立ち大キックより大きいが、出るのは同じくらい速く、威力はずっと強い。

大足払いをあえて使わず、この二つの技を使うのは足払いをすかしつつ、足払い並みのリーチで闘えるため。もちろん、転ばせる一要素として、足払いもたまには混ぜていこう。



ぶっとばしは見かけより下方向攻撃判定がある。

雷靭拳で転ばせたら、ちょっと前に歩いてすかさず大ジャンプし、大キックでめくりを狙う。大足払いは、ちょっと歩き普通のジャンプからめくろう。画面の端なら、真空片手駒を重ねる。どんどん削っていこう。



最もリーチがある技は雷靭拳。間合いに応じて小、大を使い分けよう。

空中大作戦と意外な対空技たち

いかにも対空になりそうなスーパー稲妻キックはつぶされやすい。使うのは、バックジャンプぶっとばしと、真空片手駒だ。

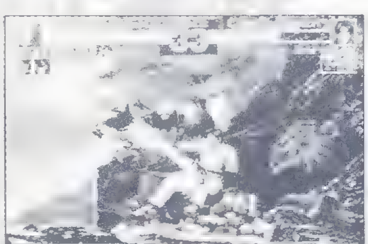


対空技としても使えるバックジャンプぶっとばし。

大雷靭拳を使う間合いは、跳びこまれやすい。注意しておき、たいていの場合はバックジャンプぶっとばしで返す。真空片手駒は、先読み対空技。少し間合いが離れたときに、少し踏み込んで出す。反撃しようとして地上でくらってくれたらラッキー。ジャンプしてきた場合は、踏み込んでいる分、中心から後にずれてくらってくれる。

ジャンプが遅いので普段はあまり跳び込みたくない紅丸だが、奇襲として使うならバックジャンプ、垂直ジャンプからフライングドリルを出そう。着地で小足払いが当たったら、近い間合いなら反動三段蹴り。遠ければ小足連打↓居合蹴りだ。ガードされた場合は、小足↓立ち大キック(大足払い)↓雷靭拳などで攻める。そのほかに、ロングジャンプからぶっとばしを早めに出し、強引に小足払いを狙っていってもいい。

相手を倒したら、前述のめくりジャンプ大キックのほかに、逃げジャンプぶっとばしを地上の相手に当てるという方法もある。覚えておこう。



バックジャンプぶっとばしは地上でしゃがんだ相手にも当たる。

KOF 対戦攻略 草薙柴舟

スルメオヤジと呼んでくれィ

実は本誌できちんとフォローしていなかったパパ。ムックとは違う角度から見てみよう。

担当：新武闘伝に浮かれてるハマー

「散れ」に始まり「散れ」に終わる

パパの持つ技で何が一番使えるかと考えていくと、最終的には「闇払い」であるという結論になる。立ち小キックでもジャンプ大パンチでもなく、必殺技のそれも飛び道具こそが、このキャラのあらゆる戦術を支えているといってもよい。飛び道具の基本である「跳ばせて落とす」に始まり、連続技、反撃、さらに単体でのいきなり闇払いですら、バクチではなく「セオリー」の域に収まってしまう。たまには立ち小キックや大キックでの牽制も入るだろうが、すべてはこの抜群の性能を誇る飛び道具を引き立たせるためだということを常に念頭に置いておこう。

さて、飛び道具がメインということはもう承知のことと思われるので、ここでは普段「見た目ほど使えない」と言われているしゃがみガード不可技にスポットを当ててみよう。



「しまったあ、GCされるう〜」



な〜んてね。出の速さとスキの少なさをフル活用せよ。

見方を変える

パパには轟鎚（レバー前＋C）と必殺技の神懸、計2つのしゃがみガード不可技がある。攻めるうえで非常に役に立ちそうな性能だが、実際には見てから立ちガードされたり、よしんばくらってくれたにしろ所詮は単発技、避けられた後に連続技をくらって大逆転といったことも珍しくない。だからといって全く使えない技かというとそうでもなく、「それ以外」の性能にも目を向けてみると意外と役に立つ場面は多い。

まずは神懸について「それ以外」の性能を挙げてみると、

●小で出せば大攻撃からの連続技になる
●ガードされても削りが大きい
●出かかりが無敵

といったあたりが考えられる。モーションがダッシュに似ているというのもあるが、ダッシュ投げ対策をされるとしっかり返されてしまうため、投げとの2択まがいは実際には厳しい。

連続技に使う場合は、主に立ち大パンチ（遠・近とも）かカウンター攻撃にキャンセルをかけることになる。威力はお墨付きなのだが、ガードされると反撃を受けてしまうため、実際にはヒットを確認した後に闇払いから神懸にスイッチするのは難しい。相手がスキのある技を使った後など、決まるのを確信できたときだけにしよう。ちなみに至近距離での反撃には、近立ち大パンチ×2、小神懸よりも、しゃがみ小パンチ連打で気絶を狙ったほうが結果的に得だ。

こちらのパワーがMAXなら、攻撃の反動が1・5倍になることを利用して削り技としても使える。MAXだとついガードキャンセルにこだわってしまいがちだが、こういうときこそガードの上からキャンセル神懸で削ってやろう。



MAXで3回削ったところ。半端じゃないでしょ?

ただし出始めのモーションが大きいため、相手の反応次第では避けられてしまう。そうなったらはじめてダッシュ投げを混ぜてみよう。MAX神懸は反撃されない。それだけで与えるプレッシャーは何十倍も違う。普段は闇払いを出しつつこまめにパワーを溜め、MAXになり次第「攻撃がすべて当たっていると仮定して」ラッシュをかけるのが、MAXパパの正しい攻め方だ。

出かかりが無敵という性質は、頭で考えるだけならいろんな使い方が思い浮かぶが、実戦で自信を持って出せるタイミングというのはそうそうあるものではない。ただ、経験上「これは全国どこでもほぼ通用する」と感じた方法がただ一つある。それは、「大足払いキャンセル飛び道具を抜ける」というもの。牽制目的で出される飛び道具は大抵離れたところからキャンセルされているので、まず連続ガードにならない。こちらは最初のガードが解けた直後に出せばバッチリのタイミングだし、失敗してもコマンドの関係上ガードになってくれる。



単発で使う時は無敵時間の長い大を使おう。

バレたらあまり使えないが、対戦慣れしている人ほどクセというのは抜けないもの。一度は狙ってみるべきだろう。

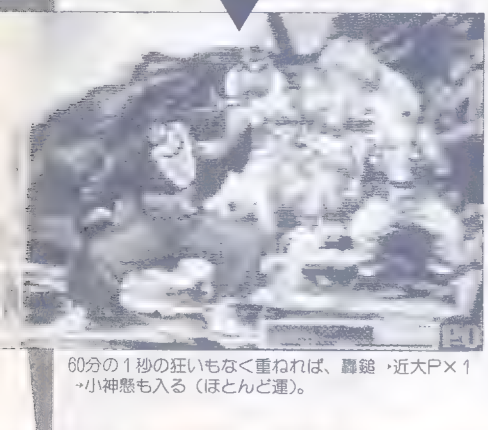
じわじわと効くぞ 親父の鉄拳

最後、轟鎚の使い方について少し触れておこう。この技は全体的な隙が神懸よりも当然少なく、普通に「しゃがみガード崩し」としての役割もある程度担えるほか、判定が長く残るという特徴を持っている。

これが役に立つのは、ズバリ起き上がりに重ねたときだ。これはしゃがみ対策というより「反撃の失敗に期待する」という意味で出す。もしこの「置き轟鎚」がヒットしたなら、重ねのタイミング次第では鬼焼きや立ち大パンチが入る。普段跳び込みを効果的に使えないパパにとって、バクチとは言え悪くない賭けだろう。



まずは重ねる。鬼焼きの後がいい。



60分の１秒の狂いもなく重ねれば、轟鎚→近大P×1→小神懸も入る（ほとんど連）。

タクマ、ジョーが活躍！
対CPU戦爽快攻略法

MAXにして、大飛燕と黄金のかかとで、強引に攻めていくのだ！

担当：第三適任者"碇"ゼンジ

一気に瞬殺！ CPU戦 タクマ・サカザキ

何が何でも、大飛燕からの追いうちで爽快に勝ちたい。こんな人のために、オヤジの速攻殺しパターンを伝授しよう。ちょっと難しいかもしれないが、慣れてくれれば強いKOF95のCPUを、ガンガン瞬殺できるぞ。

●基本の飛燕パターン

CPUに大飛燕を決めるのには、大きくわけて2つのやり方がある。1つは、ガードさせてから、反撃してくるところに1発ガードキャンセルをかける方法。もう1つは、小覇王至高拳から、すぐ大飛燕を出す方法である。CPUは至高拳を避けたりジャンプしたりするが、そこで大飛燕に当たってくれる。

大飛燕が当たったら、虎煌拳を追いうちで入れるのが基本。倒れるので次の行動に移るのに余裕ができるし、気絶しやすい。その他、暫烈拳、ジャンプぶっとばしが入る。この2つは倒れる。立ち大パンチは倒れないが、当たりやすい。状況と気分に応じて使い分けよう。

ガードキャンセルから入れる場合は、ガードキャンセルするタイミングが重要。いったん大飛燕をガードさせたら、CPUがすぐ通常技を出してくるのを先読みして、ガードすると同時に大飛燕を再び入力する。



まずは気合をためる。近づかれたら大足払いで追い払う。



おもむろに大飛燕を出す。ひきつけて出したほうが確実。



通常技で反撃してくるのを先読みして、ガードキャンセル。



追いうちは虎煌拳を入れたい。立ち大パンチは確実性が高い。

さあ瞬殺スタート！

1ガードキャンセルのみで楽なキャラたち

まずはMAXにして、おもむろに大飛燕をガードさせ、ガードキャンセル大飛燕を決める。起き上がりに大飛燕を重ね、同じパターンが決まれば相手は気絶する。もうほとんど体力は残らないが、とどめにオヤジ乱舞を決めればもう気分爽快だ。

決まりやすいのが、紅丸、リョウといったところ。他のキャラも基本的にできるが、少しずつ工夫していかなければならない。



紅丸の居合蹴りは意外にガードキャンセルしやすい。

2.小覇王至高拳のやりやすい相手、やりにくい相手

小覇王至高拳から大飛燕のパターンは、大門、キム、チャン、チョイなどには特に決まりやすい。大門は、覇王至高拳→大飛燕のパターンを必ずといっていいほどくらってくれる。追いうち虎煌拳で倒しつつ間合いを離せば、次の覇王至高拳を撃ちやすい。大門に近づかれたら、小飛燕→しゃがみ小Ⓟなどで追い返そう。

近づかれた場合は、ガードキャンセル飛燕パターンで倒し、起き上がりに至高拳パターンに持っていくのもいい。このパターンは応用範囲が広いぞ。

一方、餓狼チーム、龍虎チーム、ブラジルチームはこのパターンがやりにくい。垂直ジャンプから蹴り落とされやすいので、やめておこう。

3.無理矢理飛燕！

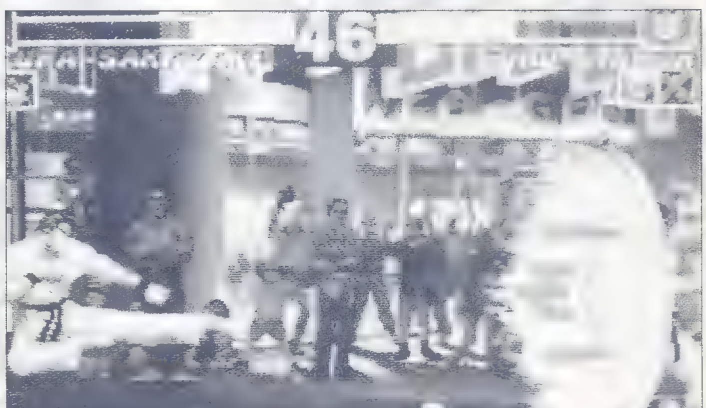
それでは、やりにくいキャラに強引に決めるコツを伝授しよう。

①アンディ

ガードキャンセル法を使うのだが、普通に遠間から出すと大飛燕ガード後、飛翔拳を外したり、出さなかったりする。これではGCできない。

これは、大飛燕をガードキャンセルさせたあとの間合いが広いため、アンディには、もっと大飛燕をめりこませたほうが、ガード後すぐ通常技を出してくれるのだ。

そこで、大飛燕をガードさせて大足払いを繰り返し、とりあえず転ばせる。そうしたら、大飛燕を起き上がりにめりこませるように出してガー



大門には、間合いが離せれば勝ち！といった感じ。



めりこませればGCしやすくなる。ほとんど無理矢理パターン。

ドさせる。すると、近い間合いになりGCしやすくなる。

ちなみに、大足払いは、タクマなど飛び道具を出そうとしてくるキャラに有効な攻略法だ。

②クラーク

遠間から出すと、ジャンプ攻撃で楽々落とされてしまう。そこで、ギリギリまでひきつけるか、空ジャンプの着地の瞬間などにガードさせるようにする。

③ハイデルン

強敵なので、スタート直後に勝負をかける。スタートと同時に気合をためると、ハイデルンも刺激されてため始めることが多い。そうしたら、飛びこんでひきつけて当て、ジャンプ大Ⓟ→しゃがみ大Ⓟ→大飛燕→虎煌拳で気絶させよう。まさに、瞬殺だ。

かかと大作戦 CPU戦 ジョー・ヒガシ

そのままの勢いで、ガンガン行けるのはヒガシのCPUの楽しい所でもある。黄金のかかととGCスラッシュキックで、オラオラ行こう一部



削れ〜削れ〜、削り〜やがれ〜(ちょっと違う〜?)。

行けないキャラはしゃがみ大パンチ、立ち大キックでセコク闘ってね。

●かかと連打!

ヒガシの使える必殺技といったら、黄金のかかと。比較的嫌なハズのキャラに対して、特に有効に使えるぞ。

かかとは、小、大共に使える。小は、隙が少ないのでゲージがMAXでなくてもOK。わざとMAXにせず、連続で出していくといい場合もある。テリー、ラルフには有効。小は隙が少ないので、反撃できずにガンガン削れる。画面の端に行くまでは、連続でいくらでもいける。

MAXにした場合はガードさせると離れるので、大かかととの隙を突かれにくくなる。遠くから大のかかとで突っ込もう。MAXなので当たれば再びかかとや立ち大キックなどで追いうちもできる。

大かかとがガードされたら、距離が近づくので今度は小かかとを出してもいい。相手との間合いを考えて、大カカト→小かかと→大かかと→しゃがみ大パンチなどと、バリエーションを考えて攻めまくろう。

こうすれば、他キャラを使った場合に強敵になりがちなハイデルン、キング、チャン、クラークを比較的楽に攻撃することができるぞ。



CPU戦用に入れておくと、かなりオトクなキャラです。

その他、タクマには小のかかとをガードさせると翔乱脚を出そうとするのでしゃがみ大パンチで潰していくパターンがある。リョウは、MAX大かかとをガードさせたあと、ガードキャンセルスラッシュキックが有効だ。

対戦でもバランスのとれた強さを見せるジョー。新しく3人組に加えてみたらどうだろうか。

各キャラ別 CPUの弱点 パート2

前回のCPU攻略で書き残した分と、新しくパターンがわかったキャラをここでは載せていこう。CPUの各性質はそれぞれ違い、弱点は意外なところにあるのが面白い。

VS二階堂紅丸

しゃがみ大パンチなど、足払いより少し高い位置に出る技でけん制するとよく攻撃避けを出してくる。このとき、2回連続して避けた場合は、次は必ず居合蹴りを出してくる。



2回避けると?



ほ〜ら居合蹴り。ジャンプで消せー!

このスキをついて、居合蹴りを出す瞬間に足払いを出したり、垂直ジャンプぶっとばしが当てられる。

VS如月影二

画面の端に行き、バックジャンプを繰り返しながら大キックorぶっとばしを出す。すると、天馬脚を出そうとしてくらってくれる。着地に近い位置に影二がいたら、投げるか大足払いなどで追い返す。

アンディ、キムなどやジャンプの高いキャラは、斬鉄波をくらう可能性があるので注意しよう。



バックジャンプ大キックでベシッとね。時間稼ぎにもなる。

VS麻宮アテナ

立ち小パンチなどでけん制すると、ジャンプをよくしてくる。対空技で落とそうと前回は書いたが、アテナのジャンプ攻撃が強いので危険もある。

だが、普通の身長のキャラなら、位置を合わせてできるだけ重なるようにガードしてみよう。すると、ガード後、着地で簡単に投げることができてしまう。

VS椎拳崇

近づいてきたら、しゃがみ小パンチを出す。すると、すぐケンスウは避け攻撃を出そうとしてくる。そこを、すかさず大足払い。避け攻撃が当たる前に、こちらの大足払いが当たる。

いったん倒したら、起き上がりに空振りするくらい早めに大足払いを重ねてみよう。くらってくれることが多いぞ。

⑤不知火 舞

おもむろに、昇りジャンプ小パンチで跳びこむ。技がスカって正面に着地したら、そのまま投げてしまう。これを繰り返す。

VSユリ・サカザキ

ユリの顔面に当たるくらいの攻撃に弱い。立ち小パンチのリーチがあるアンディ、チャンなどは、小パンチをタイミングよく押して歩いていくだけで連続してくらってくれる。そうでないキャラは、立ち大キック(ハイキック)などが有効だ。小パンチの場合は砕破を出そうとして、大キックは雷煌拳の出かかりに当たることが多い。

また、小足払いを連打するとジャンプしてくるので、対空技で落とすこともできる。



上段攻撃に弱いユリ。対空技が強ければ、小足連打が確実な攻略法になる。

3人寄らば何とやら チームの順番を考える

K.O.F.シリーズの特徴でもあるチームバトル。ただ選ぶだけじゃつまんないぞ。

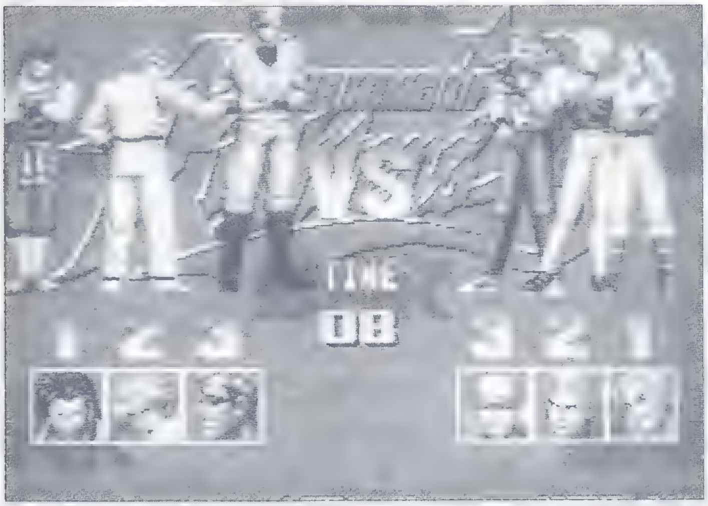
担当：PSVGで浮かれてるハマー

前回はキャラごとの性能などの評価を参考にした「チームの組み方」について考えてみた。今回はそれを一歩推し進め、戦略など細かいファクターを加味した「チームの順番」についての話をしてみたいと思う。

何を基準にする？

チームを選ぶ時にはあれこれ悩むが、3人決めた後はその選んだ順番のまま適当に始めてしまう人は意外に多い。友達同士でワイワイやるぶんには構わないとは思うが、それらのキャラをいかに効果的に使っていくかという「戦法上のビジョンを組み立てるおもしろさ」というのもあるはず。どうせならそのあたりにもこだわってみることで、'95をさらに楽しく遊んでみよう（特に自分のオリジナルチームを育てている人にはオススメ）。

まず、順番にこだわるというからには、それが勝敗に与える影響というものを具体的に考えていかないといけない。これには個人差もあるだろうが、大体以下のことについては共通の見解があると思う。



影二で攻め立てリョウでじわじわと追い込み、ハイデルンで冷静に後始末。一番安定してる。

・攻め型か待ち型か
・一発逆転性の有無
・精神的なプレッシャー

闘い方による順番への影響

多少やり込んだ人ならば、キャラごとにどんな戦法が有効かはある程度わかると思う。庵・テリーは自分からガンガン突進していくタイプだし、ハイデルン・チンなどは常に相手の出方をうかがったほうが全然強い。同じ攻め型でもアテナ・舞といった単発＋奇襲系のキャラもいるし、基本的には待ちだが状況次第では攻めにも回れるリョウ・柴舟などもいる。

大筋は好みの問題でもあり、超攻めで先攻逃げ切りをかけるも、序盤は堅く待ってリードするも、結局は個人の考え方による。ただ、ある程度理論的にも考えられることとして、やはり待てるキャラは2、3番目に持ってきたほうがいいだろう。待ちというのは基本的に相手の行動に合わせて対応するもの。つまりは向こうから手を出してくれないことにはダメージを与えられないので、お互い体力満タンから始まる1ラウンド目では、特に攻撃避けのあるK.O.F.においてはプレッシャーをかけづらい。

これが2人目以降ならば前のキャラがダメージを与えてくれている可能性が高いので、開始直後から比較的楽に試合を進められる状況になりやすい。攻めもある程度できるキャラならば、勝ち抜いた次のラウンドで突然攻めに回ることもできる。



チンは待って返しつつダウンさせ炎で削るという、待ちと逆転の二面性を持っている。

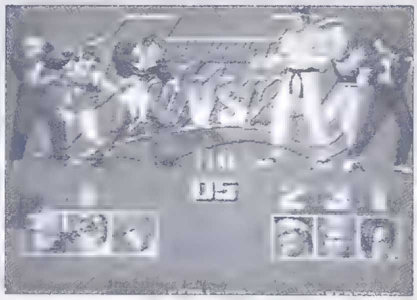
攻め型のキャラに関しては、どこにいてもプレイスタイルを変える必要がない（というか、変えられない）ので、特に意識しなくてもいいだろう。ただ、奇襲がメインとなるキャラの場合、ダメージのやりとりが読みよりもタイミングの運に依存することが多いため、勝つには勝ったがこっちも痛い、ということが少なくない。そういう意味では最初に持ってきて体力回復を生かす、という戦略上の考え方もできる。



待ち対待ちだが体力差でこっち有利。次のラウンドは攻める。

別の着目する点として、相手のチーム構成も忘れてはいけない。後決めによる相性は当然として、例えば相手の先鋒が攻守ともに優れているキャラだった場合、ビリーのように機械的に対応するのが難しいキャラを当ててしまうと、相手の戦法（狙い目）を見切る前にやられてしまう可能性もある。こういう時はとりあ

えず相手に影響されないセオリーを持つキャラをぶつけ、負けても相手のクセや闘い方が分かるようにするといい。


先鋒京には奇襲型をぶつけ、何をキーポイントにしているかを見極める。

バクチも立派な戦略の一つ!?

「一発」と言えば超必殺技や連続技が思い浮かぶが、これらを実戦レベルで使えるキャラはやはり前のほうに持ってくるべきだろう。後半に持ってきて爆発力に賭けるという手もあるが、基本的に'95では見た目より(?)リスクとリターンの関係が整っているため、一発を狙うとなるとどうしてもバクチになってしまう。となると、体力に余裕のあるうちから一発を狙わざるを得ない状況になりやすい後半よりは、負けそうになっても駄目もとで気楽に狙える前半のほうがいいのは自明の理。特にキングなどは体力が点滅しているだけで相手は「待たざるを得ない」ので、逆に超必殺技をバクチで使わないことで試合の展開が安定する。タクマ・影二も一発の雰囲気を漂わせつつ2択を迫れるので、奇襲型と同じ理屈で前半に持ってきたほうがより活用できる。


対空イリュージョンのためベノムが撃ちやすくなり、ひいてはダッシュ投げやトルネードが生きてくる。

追い詰められても慌てずに…

人間同士で対戦する以上、精神的なことも考慮しつつ戦略を練っていきたい。やはり3人目ともなれば「敗北」の2文字がのしかかるもの。このプレッシャーをはねのけてくれるキャラとして、「これ」と言えるセオリーや頼れる技を持つ庵や京などが大将に最適だろう。ハイデルンや柴舟などは、相手が最後の一人ならば心強いが、こちらが負けているようだと追い込み切れない。彼らを大将にする場合は残り2人が攻め型でないと、かなり精神的に疲れることになるだろう。


何でもできるがゆえにどうすればいいかわからなくなることも。


ビリーは後始末には向いているが、劣勢のときは頼りない。彼らしい!?

対戦の道は、長くて遠い…
バーチャファイター2.1

今回も対戦講座の続きに加え、イベント百人組手の報告もあるぞ。

©SEGA

2.1でラクにはなったけど…

八極拳最強継承者への道

GYU

[illegible]で確まりつ[illegible]戦。キャラ性[illegible]ここまで明[illegible]思う。

さて現在の主流とも言えるVF2・1ではシステムの変更上弱体化したとは言え、安定した強さを見せる上位キャラ、ラウ。彼を倒すために斜上掌を中心とした多彩な連携に対応できる豊富な知識とテクニックが必要とされる。

そこで今回のアキラ対戦講座ではラウ戦のカギとなる場面をかいつまんで、特に2・1で注意すべき点を踏まえて説明しよう。

ラウ側の変更点に応じた対応

まずはVF2・1のシステム変更によってラウが弱体化した部分と、それによるアキラ側の対応について説明しよう。[illegible]くなった。これによりアキラは[illegible]はよろめき[illegible]つければOKとなった。よろめいたら素早く回復して、よろめき→中段攻撃にはガード、「よろめき・投げ」には逆に投げをきめるといった行動が確実にできるようにしよう。

そしてシステム変更によるラウが弱体化した2つめの点は連掌旋風腿（斜下掌ⓅⓀ）以外のⓅⓀ・ⓅⓅⓀがダウンせず、よろめくようになったこと。これでいちいち起き上がりを攻められるということが減ったが、くらった後に[illegible]けてさらに押されるということがないように。

最後は斜上掌の浮きが低くなった点。これで[illegible]ら負け決定という[illegible]たが、相変わらず斜上掌Ⓟを基点とした連携は強力なので注意が必要だ。

ここは軽く[illegible]を説明したところで攻略に入ろう。

開幕は2・1でも変わらない

さてVSラウ戦での開幕（ラウンド開始時）から話を始めよう。ラウの開幕での主だった行動は次のとおり。

①しゃがみ下がりorしゃがみバックステップ（＋斜[illegible]）

[illegible]もあり）

③しゃがみダッシュから[illegible]

④斜上掌or[illegible]

では、これに対してアキラ側の開幕に取るべき行動とは、[illegible]ここでの[illegible]ちなみに[illegible]をⓅもしく[illegible]でカウンタ[illegible]で止めた場合は硬化時間と投げ無効時間の差から一方的に投げをきめることができる。タイミングは難しいが、迷わず崩撃雲身双虎掌やリングアウト狙いの投げをきめられるようにしよう。もちろんカウンターで④を残したならそのまま崩撃雲身双虎掌を狙い、スカったらⒼ＋Ⓚにつないでもいい。しかしラウ側が②の行動を取った場合はまず負けるうえ①も危険、③も相打ちと多少ギャンブル性が高い。

また逆に[illegible]とはラウ側の[illegible]を残すためのもの。しかしこれも逆に③にカウンターで[illegible]され、①にはスカされてしまう。④にも相打ちの可能性がある。

そして[illegible]も③には有効な[illegible]④に対しては当然負ける[illegible]・②に対しては微妙）。

つまり開幕は結局ジャンケンになってしまうのだが、この場合に、後出し有利、とい[illegible]はほとんどないで[illegible]開幕での勝負をさけたいならしゃがみバックステップで安定してもいい。ここはプレイヤー自身の問題だ。

[illegible]かみ下がりorしゃがみバックステップまたはしゃがみからの猛虎硬爬山がいい。しかし躍歩&Ⓟ（上段返し）はタイミングが難しいうえ読みの要素が強いため、実際はしゃがみ系の行動を取ることが多くなるだろう。

斜上掌Ⓟからの連携に反撃する

No.1-46のラウ対戦講座（VSアキラ編）に重複する部分が出てくるが、ラウ戦を語る場合どうしても斜上掌からの連携（特に連掌ガ[illegible]）はハズせないので、[illegible]の意味そして2・1[illegible]の注意点[illegible]明しよう。

ラウが斜上掌Ⓟを[illegible]せた後につなげてくる主な連携は次のとおり。

①最速の斜上掌
②肘撃
③旋中腿
④斜下掌[illegible]
⑤しゃが[illegible]
⑥掃腿[illegible]

この中で[illegible]を受けたモノは①②③の3つ。順を追って説明しよう。

まず①に対しては最速の[illegible]歩頂肘orⓅか上段返し、しゃ



しゃがみ下がりで斜上Ⓟをスカしたら…



鷂子穿林を入れる。




しゃがみ下がりでかわす。


斜上Ⓟ→肘撃も…

さてVF2ラウの斜上Ⓟラッシュ全盛期に流行った"斜上Ⓟスカし投げ"。しゃがみ下がりでスカしてⓅの戻り際に崩撃雲身双虎掌をきめるというこのテクニックも2・1ではしゃがみ状態から崩撃が出せないため難しくなった。

そこで2・1ではしゃがみ状態から鶴子穿林を出すことを薦める。もちろん鶴子がきまったなら躍歩頂肘→立ち白虎双掌打（or右端脚）につなごう。しかし最近のラウ使いの中にはスカし投げ防止のため斜上ⓅⓅとつなげてくる人も多いので注意が必要だ（斜上掌の浮きが低いため、縦押し重視のⓅⓅという説もある）。

では2の肘撃、3の旋肘腿についても説明しよう。

斜上掌Ⓟ→肘撃という連携には中段返し以外の技はなく、斜上掌Ⓟ→斜上掌への対策を兼ねたしゃがみ下がり&しゃがみバックステップによるスカし投げがポピュラー。しかしここで旋中腿を出されるとよろめいてしまう。旋中腿はⓅで潰せる（しかもカウンターを伴うことが多い）が、VF2ではこの2つの兼ね合[illegible]


読みがハズレてよろめいても、[illegible]



[illegible]2・1になり"よろめき[illegible]Ⓟ"という安定コンボ加え、"肘撃・斜上掌"というキビシイ攻撃が防げるようになったため、非常にラクになったと言える。"よろめきOK"というスタイルで闘うのもどうかと思うが、現実的に考えれば確実に投げをきめるチャンス（スカし投げ）が増えたということだろう。

さて斜上掌Ⓟからの連携4番目の斜下掌Ⓟ。この連携は上段返し以外で止めることができない上、かわすこともできないという強力なもの。しかも斜下掌ヒット後、連携旋風腿につながれたのなら[illegible]




斜上Ⓟ→斜下Ⓟは[illegible]しゃがみ下がり不可。上段返しのみOKだ。

[illegible]ビシイ起き攻めが待っている。斜下掌Ⓟはガードさえしてしまえば斜上掌Ⓟよりはるかに次の連携を潰しやすいのだが、ここでガードに徹してしまうと⑤と⑥がキツくなってくる。⑥のしゃがみダッシュは読んでさえいればⓅや躍歩などで容易に止めることができるが、少しでも反応が遅れるとそこからの斜上掌の的に。またガードに徹しても転身[illegible]咽掌などの投げの的となってしまう。[illegible]⑤については[illegible]重要にな[illegible]が斜上掌Ⓟ[illegible]れただけ用[illegible]ようにしよう。[illegible]


この間合いで⇩Ⓟをスカしたら戻りに⇩Ⓟを合わせる。

止めるのが理想。しかしこればかりを狙うと動きが固くなるので、「たまたまほかの技を読んでいたが⇩Ⓟをスカした」程度で止めていってもいいかも知れない。ただし超反応が必要なので常に対応できるように訓練しておくこと。

ここまで斜上Ⓟからの連携について一とおり説明したが、単純に読み抜きで効率がいいのは上段返しを兼ねたⓅといったところか。しかし相手の技を出すタイミングに左右される点とスカし投げの威力を考えるとしゃがみ下がり系も捨てがたい。ここはやはりプレイヤーの能力（先読みのうまさ）次第といえよう。

また仮に肘撃や旋風腿をガードしたとしても躍歩と投げの2択を有効に使えば2・1ラウの縦押しに歯止めをかけることができる。つまりどんな連携に対しても技の1つでも割り込むスキがあれば流れを変えることができるということを肝に銘じて闘おう。

中間距離からのアキラの割り込み方

[illegible]ラから攻めなければならない場合は躍歩頂肘かⓅⓀⒼで割り込む。

まず相手がしゃがみダッシュなどして斜上掌を仕込んでいるなと思ったなら躍歩がいい。これは単に中段だからという理由だけでなく、（⇘Ⓚ）だと浮かされる可能性が高いため。もちろん躍歩は最低でもガードさせなければならない。

また逆に躍歩を[illegible]した相手にはⓅⓀ[illegible]けをつくる。もちろん[illegible]は相手の[illegible]止めるための牽制球[illegible]後に側腿[illegible]化させて攻める[illegible]が基本。

そしてこういった遠距離からの躍歩やⓅⓀⒼ・Ⓚを[illegible]トさせた場合はハクチ[illegible]の状況[illegible]中段返し[illegible]はⓅか肘[illegible]くることが多い[illegible]身の経験なので[illegible]ここでⓅを出されても接近するという目的の達成に比べれば痛くもかゆくもないハズ。




間合いを詰める場合はⓅⓀⒼから。

[illegible]ラウ戦についてはまだまだ書きたいことがあるがページの都合上今回はこれまで。「ここが知りたい！」などの希望があれば答えていくつもりなのでお手紙ヨロシク！

今度は攻撃だ!!
リオン対戦攻略VSアキラ後編

アキラの武器をどのように攻撃するのかを主に紹介しよう。

[illegible]

前回に引き続き、アキラ戦[illegible]くわけだが、今回は[illegible]どうやってアキラを攻撃するのかをまとめてみた。

それでは[illegible]アキラ戦の[illegible]いってみよう。

ラウンド開始時の攻防

このアキラを相手にすると[illegible]特にア[illegible]見えてる。[illegible]アキラ[illegible]とる行動をまとめてみた。

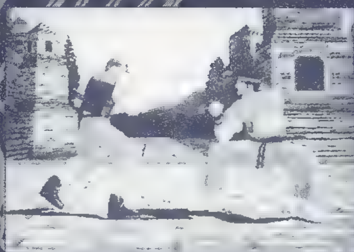
- ●しゃがみバックダッシュ
- ●立ちⓅ系
- ●外門（返し技）
- ●しゃがみダッシュ猛虎

などが挙げられる。

しゃがみバックダッシュは一番多い行動で、そこからの猛虎を常に狙っている。

リオン側の対策としては、手を出さずにバックダッシュすること。ヘタに下Ⓟや立ちⓅ、ミドルキックなどを出すと手痛いダメージを受ける。中でも下Ⓟは、しりもちをついてしまうので注意したい。

相手によっては、しゃがみダッシュ猛虎が一連の動作になっているので、開幕からガードをして、猛虎をガードしたら絶対に反撃を入れるようにしよう。バックダッシュして猛虎をかわしたときには、投げを確実にキメよう。そのときには、コマンド投げのほうが望ましい。



しゃがみバックダッシュの行動の中[illegible]を出し[illegible]たり[illegible]などだく[illegible]んな場合がある。Ⓟ、またはⓅⓀキャンセルであった場合、アキラの立ち[illegible]には、リオンの立ちⓅ、ミドルキックなどをつぶされてしまう。ⓅⓀであれば倒れずにすむ。その後8割の確率で躍歩がくる。ⓅⓀキャンセルのときもほぼ同じで、その後に躍歩やミドルキックなどといった感じだ。

あと、外門（返し技）から始まる立ちⓅは、結構キツイ。リオンはミドルキックや肘が使えるため、開幕にも出したくなるものだが、アキラは逆に警戒して、中段外門を入力しているのだ。リオンが肘やミドルを出さなくてもアキラ側は立ちⓅしか出ないので、そこから躍歩などを出してくる。

これらの対応策は、リオンが下Ⓟを出しても止めることができるが、やはりバックダッシュするのが一番いいだろう。



開幕にミドルキックを出すのはあまりにも不用意だ。

[illegible]後にしゃがみダッシュ猛虎を開幕に出してきたときだが、前回で紹介したように、[illegible]で猛虎をガードしたときには、反撃はできないので[illegible]たにⓅⓀや、ⓅⓅⓅは出さないようにする。手を出すとすれば、ⓅⓅで止めて、そこから別の攻撃へと変化させればベストだ。

リオンが対アキラ戦での開幕の行動はやはりバックダッシュが最もよい行動といえる。

リオンは開幕に斜前歩という行動もあるが、アキラ戦では立ちⓅ→躍歩または、しゃがみバックダッシュ→猛虎などを出されると、移動中にダメージをくらう恐れがあるので、あまり使わないほうがいいだろう。

裡門、躍歩をガードしたら…

[illegible]アキラの[illegible]武器である[illegible]。

このガードしたあとの心理戦が、アキラ戦に対する大きなカギを握っているといっても過言ではない。

アキラの戦[illegible]歩をガード[illegible]門、または[illegible]躍歩で押し[illegible]たら[illegible]リオンは[illegible]下Ⓟや肘で止[illegible]外門が[illegible]が手が出せずに[illegible]押され、リングアウトといったことが多い。



躍歩をガードし[illegible]



落撃掌だ!!

そこで、初めは下Ⓟや肘で止めて、そこを外門で返されるようであれば、躍歩をガードした後に**落撃掌**（[illegible]Ⓟ）を出そう。

落撃掌は2段技で、判定が中、上といった感じで連続技ではないのだが、**一発目の落撃掌がカウンターであれば連続技になるのだ。**

これ[illegible]ガード[illegible]外門[illegible]後に[illegible]の立ち[illegible]穿弓腿[illegible]カウンタ[illegible]落撃掌が連続技になるのだ。

落撃掌をガードされると投げをくらってしまうので、[illegible]掌で止めてからほかの技につないでもいい。このときにつなぐ技は、後掃腿や穿弓腿が効果的だ。

まあ落撃掌をガードされて

も実戦レベルでは投げを確実にキメてくる相手は少ないので、ぜひ試してみてほしい。

ほかに躍歩・[illegible]歩などを下Ⓟや立ちⓅで止めたときには、**止めたⓅがカウンターになっているので、**その後に投げにいけば1フレーム分だけリオンが有利なので投げを確実にキメることができる。

このときに注意したいのがアキラの足の位置で、躍歩を出すと足の位置が八の字になる。先ほどの躍歩→躍歩を下Ⓟや立ちⓅで止めたときに、カウンターになるので投げにいくと言ったが、足が八の字になっているため投げがキマりにくいといった状況があるので、投げにいくときは、Ⓟで止めたあと前クイックダッシュで七星天分肘（←Ⓟ＋Ⓚ）にしよう。七星天分肘であれば、もし失[illegible]立ちⓅになるので[illegible]

移動技の使いどころ

移動技を使[illegible]パーフェクトリ[illegible]しかし意味のないところで使っても止められるだけ[illegible]ではどこで使えるの[illegible]うと、下Ⓟのあとや[illegible]のあとには効果的だ[illegible]

なにが効果[illegible]

このときの[illegible]投げのほうが[illegible]

この移動技を使うときのコマンドだが、相手のアキラがどういう状況で躍歩を出してくるのかを早めに見切ればさらに効果が上がる。

例えば立ちⓅ→下Ⓟ→躍歩とか、下Ⓟ→猛虎または躍歩などの連携はアキラがよく使うので、こういうときはアキラの下Ⓟのあとに斜前歩でスッとかわせば投げは確定だ。

ほかにもリング際でアキラがリングアウト狙いで躍歩を連続で出してくるときなど、躍歩をガードしたあとの斜後歩でかわし、かわしたあとのⓅⓅ[illegible]でリングアウトさせるなどの戦法も取れるわけ[illegible]

ほ[illegible]にもなるべくリングアウトさせられないように[illegible]歩で回りこむことを心掛ける[illegible]


躍歩を斜前歩でかわせば投げは確定だ!!

注意したい3つの技

リオンが攻撃する際に、注意したい3つの技がある。

- ●盤肘（[illegible]Ⓟ）
- ●連掃勾手（[illegible]ⓅⓅ）
- ●偸歩背掃手（[illegible]ⓅⓅ）

以上の3つの技は、ガードされたらアキラにだけ反撃を受ける技なのだ。

盤肘（以下肘）はガードされるとⓅⓀでつぶされるので非常にキツイ。[illegible]肘は使うので、確実に肘をガードしたあとにⓅⓀを入れてくるアキラには、少し使用を控えたほうがいいだろう。

次に連掃勾手と偸歩背掃手だが、ガードされたあと猛虎で反撃を受けてしまう。

中でも連掃勾手のほうは最悪で、猛虎をくらうと[illegible]もアキ[illegible]いてしまう[illegible]注意[illegible]うだ。


猛虎でしりもち…最悪。


連掃勾手はガードされたら[illegible]

闘う位置

リオンがアキラと闘うときの相手との距離だが、なるべく接近戦は避けたほうがいいだろう。

闘う位置としてミドルキックが当たるぐらいの距離がベストで、この位置で[illegible]の出方を待つか、[illegible]攻めていくのが普通[illegible]だ。

あんまり距離をとると、ジリジリ押され、リングアウトということになりかねないし、近距離では下Ⓟ後の選択権がリオンにはないに等しい。最悪リオンは、下Ⓟのあとにはバックダッシュするしか道は残されていないときもある。

全体的にリオンがアキラと闘うときは、下Ⓟや[illegible]撃連携のあとに攻めにいくのではなく、様子を見るのが重要になってくるので覚えておいてほしい。

以上で攻略を終わるが、リオンでアキラに勝つには非常にキビシイ。

アキラに勝つには多少待ちや、下Ⓟが多くなってもやむをえないと思う。そのスタイルが気に入らない人はアキラに勝つのは難しいだろう。

自分の持っているテクニックをフルに使って、ミスを少なく、反撃は確実にできるようにすればおのずと勝利は見えてくるはずだ。

前後編にわたって攻略してきましたが、もっといい攻略があるという人はお手紙を待っています。

リオンVSアキラ係までお願いします。それではまた…。


このへんで闘うのがベスト[illegible]

VF2.1スーパー百人組手

AKIRA				WOLF			
松本　泰宏	ウルフ	2-3	勝	松田　博史	ウルフ	1-3	勝
小倉　司	アキラ	3-0	負	斉藤　伸佳	カゲ	0-3	勝
常陸　義孝	ウルフ	0-3	勝	阿部　基美	パイ	0-3	勝
友杉　麻希	アキラ	0-3	勝	木下　和之	カゲ	0-3	勝
小松　栄治	アキラ	2-3	勝	三島麻弥子	サラ	2-3	勝
友杉　麻希	アキラ	2-3	勝	松谷　誠	ウルフ	0-3	勝
久保田光二	アキラ	2-3	勝	岡野　匠	シュン	1-3	勝
根岸　靖人	アキラ	0-3	勝	後藤　泰志	ウルフ	1-3	勝
久保田光二	アキラ	1-3	勝	阿部　基美	パイ	0-3	勝
根岸　靖人	アキラ	1-3	勝	友杉　麻希	アキラ	1-3	勝
PAI				JEFFRY			
猪倉　鉄平	アキラ	0-3	勝	岡嶋　佑介	ラウ	2-3	勝
三瓶　健児	アキラ	0-3	勝	八戸　宗嘉	カゲ	0-3	勝
岩崎　正和	シュン	1-3	勝	村上　雅裕	ジェフリー	1-3	勝
北口　仁	カゲ	1-3	勝	関本　幸生	ジェフリー	0-3	勝
島田健太郎	アキラ	0-3	勝	小池　勝男	ジェフリー	0-3	勝
常陸　義孝	カゲ	0-3	勝	正木　貴之	ジェフリー	1-3	勝
松本　泰宏	ジャッキー	0-3	勝	金子　智海	アキラ	0-3	勝
沢井　有也	カゲ	3-1	負	羽生　和重	ジェフリー	1-3	勝
福島　昌幸	ジャッキー	1-3	勝	山崎　寛史	ウルフ	2-3	勝
塚田　高宏	アキラ	1-3	勝	小松　栄治	アキラ	1-3	勝
LAU				SARAH			
小林　洋介	パイ	0-3	勝	多田　耕太	ジェフリー	0-3	勝
熊谷　直之	ラウ	0-3	勝	山田　淳司	サラ	1-3	勝
岡田　太郎	ラウ	1-3	勝	加藤　圭祐	ラウ	0-3	勝
友杉　光一	ジェフリー	1-3	勝	中野　隆	ウルフ	2-3	勝
片岡　晃	サラ	0-3	勝	林　寿彦	サラ	0-3	勝
塚田　高宏	アキラ	0-3	勝	友杉　光一	ジェフリー	0-3	勝
川又　敏幸	カゲ	0-3	勝	斉藤　肇	ジャッキー	0-3	勝
田崎　圭	シュン	0-3	勝	小池　勝男	ラウ	1-3	勝
小藪　光佳	ラウ	1-3	勝	片岡　晃	サラ	0-3	勝
久保田光二	アキラ	2-3	勝	松本　泰宏	アキラ	1-3	勝
JACKY				LION			
大谷　亮太	ジャッキー	1-3	勝	田中　文宏	シュン	0-3	勝
村上　博樹	カゲ	1-3	勝	多田　知宏	リオン	1-3	勝
中台　龍児	シュン	1-3	勝	松本　佳織	リオン	1-3	勝
中西　健	シュン	0-3	勝	中村　満博	ジャッキー	0-3	勝
和田　真人	リオン	0-3	勝	朝川　俊一	サラ	0-3	勝
上久保英明	ラウ	0-3	勝	肥本真秀志	ジャッキー	2-3	勝
岸川　哲也	ウルフ	0-3	勝	片岡　晃	リオン	1-3	勝
佐藤　陽平	ジャッキー	2-3	勝	斉藤　肇	シュン	1-3	勝
北口　仁	カゲ	0-3	勝	友杉　光一	ジェフリー	2-3	勝
根岸　靖人	アキラ	1-3	勝	小池　勝男	サラ	0-3	勝
SHUN				KAGE			
林　寿彦	サラ	3-1	負	浜田　純	カゲ	2-3	勝
相澤　誠	ウルフ	2-3	勝	米山　猛	ジャッキー	1-3	勝
本多　秀彦	シュン	0-3	勝	松本　佳三	ジャッキー	1-3	勝
田崎　圭	シュン	0-3	勝	和田　真人	リオン	0-3	勝
増田幸一郎	シュン	3-0	負	中野　隆	ジャッキー	0-3	勝
渡辺　雅之	シュン	0-3	勝	斉藤　忠義	ジャッキー	0-3	勝
小松　栄治	サラ	1-3	勝	星野　崇	リオン	0-3	勝
米山　猛	ジャッキー	1-3	勝	梅木　克之	アキラ	1-3	勝
士屋　雄治	シュン	0-3	勝	塚田　高宏	ラウ	0-3	勝
田崎　圭	アキラ	0-3	勝	斉藤　肇	ジャッキー	1-3	勝

地元でも強いのか?

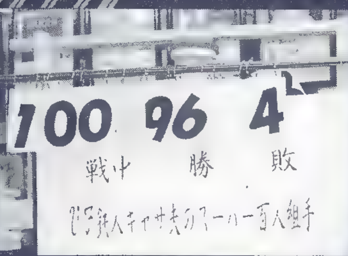
スーパー百人組手 in C.B.C

リポーター：キャサ夫

場所はルート16 C・B・C

去る10月22日、自分(キャサ夫)の地元でもある東京・町田市の「キャノンボールシティ」で2回目の10×10"スーパー百人組手"が行われた。

前回、静岡セガワールドでの組手は97勝3敗とかなり具合のいい戦績を残し、とりあえず鉄人らしく闘えた。今回は99勝を目標だ。



チ[illegible]ン使い最年[illegible]と思われる通称チ[illegible]太[illegible]強[illegible]そ〜。



2回目のスーパー百人組手は96勝に終わった。まあまあかな?

やっぱりキツイぜ!! 町田近辺

当日会場にはそれなりの人だかりができてはいたのだが、組手参加人数が70人足らずだったので、ここぞとばかりに町田ア[illegible]ナ常連連中が1人3回くらい参加して[illegible]れたのである(惑)。

結果を先に言うと……

96勝4敗

前回よりは成[illegible]が下がったものの今回も安定した成績を残せた。

町田近辺の戦略内容はVFの基本を突いていて、下段を立ってスカ[illegible]後の攻撃を下段で[illegible]めするか打撃or[illegible]返し技を確実に決[illegible]C・B・Cの[illegible]キャラ[illegible]アキラが[illegible]多[illegible]自[illegible]バランスよく[illegible]いるキャラが使われているので[illegible]対キャラ攻略[illegible]ちゃんとできていたのが印象的であった。

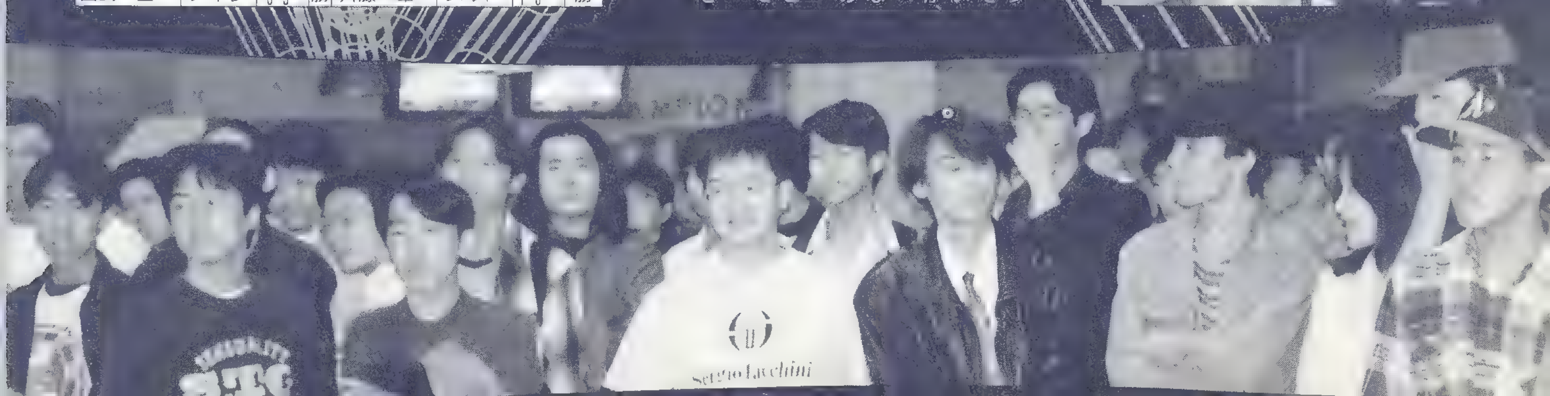


なんか楽しそう。常に盛り上がってるのが理想だね。



[illegible]思ってる[illegible]言。

[illegible]ヘン[illegible]にたくさんの人が来てくれてとても嬉しい。で、いろいろな人に聞かれるのだが、例えば「台湾にも行きたかったんですけど、VFがヘタなので…」とか「恥ずかしいので…」や「女の子だから…」ということは考えずにもっと積極的にイベントに参加してほしいな。自分の力を試し、なおかつイベントそのものを楽しんでくれ。





第1回　北海道を斬る!!

キャサ夫の どんな感じ?

どんな感じ?どんな感じ?どんな感じ?読めばわかる!

今回から始まるこのコーナー、担当のキャサ夫です。これからみんなに読んでもらうのは、実際に現地に赴き対戦した結果、僕の頭脳により導きだされた全国各地のVF2・1の対戦攻略さ!!

第1回のターゲットは北海道。はてさてこの地の対戦事情やいかに…!?

という訳で、この記事を大いに活用し、みんなでVF2・1を楽しもうぜ!

北海道ってどんな感じ?

去る10月12日、北海道の大手ゲームセンター"キャッツアイ"に鉄人（このときはまだ鉄人）3人が招待された。メンバーは最強クラスと思われる柏ジェフリー、キャサ夫、ブンブン丸。

初日は最北の地・稚内、残る3日間は札幌でイベントが行われた。

なかなか情報が入ってこず未知の世界とされている北海道。

その地には前回ユターナルバトルVF2部門において1位、3位と好成績を残した者が生息しているのだ。



キャッツアイは札幌郊外にある。車でしか行けないのが難点か。

そんな北海道はVF1からVF2にかけて、ほぼ全国レベルに達していると言っても過言ではない。

実を言うと、新宿にある超有名なゲームセンター"スポット21"がなぜVFが強く、そして盛り上がっているのか?それはVF1が衰めたころ、北海道の何人かの強者が遠征をし、いろいろな闘い方、つまり強さを見せつけたからなのである。

VFの盛り上がりに火をつけた存在でもある北海道。

北海道には前大会5位の相馬君（ジャッキー）、1位の川崎君（サラ）がいるせいか、キャラの使用度にバラツキがあり、特にサラ、ジャッキーが多いのである。



北海道へ行ってもやっぱり強いこの3人。

最北のバーチャジャンキーたち 稚内編

羽田から空を飛んで約2時間で稚内に着く。

この地にゲーセンは1軒しかなく、VFというゲームを知っているのかも分からない。

しかし、そこには50人近いゲーマーたちがいた。

使用されているキャラにはバラツキがない。



最北の地で[illegible]食べる。おやじ[illegible]

闘いのスタイル[illegible]報が少ないせい[illegible]あまり洗練[illegible]

[illegible]ってダウン[illegible]く、空中[illegible]手へ状況にあった連鎖技を確実に決められるようになること。

もう1つ、エルボースピンキックや地走りといった技をガードした後にはⓅⓀなどの打撃を入れるのではなく、必ず投げを決めて自分のペースに持っていくというのも重要なので覚えてほしいものだ。

超北海道っぽいね ブライアント兄弟 札幌編

北海道と言えばブライアント兄弟の使用率が7割近くあり、さらに強いというので最近有名だ。

札幌スタイルをまず教えよう。

札幌はVF1でも言えたことであるが、すべてに対して基本に忠実で、ちゃんと考えているのかは分からないが、すべての動作が理にかなっている。

全体的な戦略として、北海道が一番重要だと思っている闘い方は下Ⓟのあとに下Ⓟを出して、相手の連携を潰すことだと考えられる。

札幌市全域の人たちは対戦時、接近戦では大抵しゃがみ状態を見せる。

相手の肘打ち、中段蹴りをガードしたあとに下Ⓟを出すとしゃがみ投げを決められてしまうという傾向がある。

[illegible]

下Ⓟを出さずにしゃがんで待ち、相手の下Ⓟを誘ってくるのである。そこでガマンしきれずに下Ⓟを出してしまい、連携を考えると下Ⓟで逆にカウンター止めをされて、サラならコンボサマーや投げにつないでくるのである。

札幌の上手な人なら常識と思っている技だ。しかし、これをただいま自分の物にしようと練習中の人に注意点が1つある。

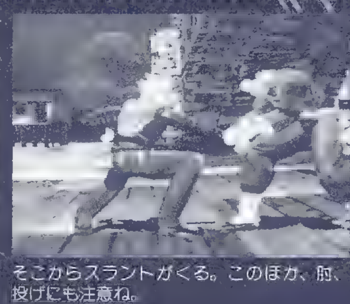
下Ⓟをしゃがみ[illegible]カすというのは肘や[illegible]り蹴りを[illegible]たときの[illegible]合いだ。[illegible]ック上では[illegible]ードしたように見え[illegible]は触れていないというの[illegible]に入れておくように。ま[illegible]この状態のときは足の[illegible]絶対に正位[illegible]ない。[illegible]し、下Ⓟ[illegible]化時間がないので[illegible]止められるという[illegible]

それとは逆に密着時、または八の字のときは下Ⓟをスカすことができず、カ[illegible]して





「ホッ!!」と投げられてしまう。始めは苦しむと思うよ。　スラント後の下Ⓟは重量級相手には



そこからスラントがくる。このほか、肘、投げにも注意ね。



立ちキックキャンセルでフェイントかつ強制立ちモーションへ。



しまい下Ⓟを出しても間に合わずに肘などでよろめかされてしまうのだ。

このスタイル[illegible]って超使えるか[illegible]

札幌最強を[illegible]た形態といえ[illegible]

他に目立っ[illegible]会2位の相馬[illegible]ッキーだ。

一言でいうと、なんかスラントでハメられている感じ。今年4月ころ発見された立ち投げ上の応用でしゃがみスラ



ちょっと見てよこの真剣な[illegible]。特に一番左のヤンキーツラを……。

[illegible]巧みに[illegible]からの[illegible]イので[illegible]ジャッキ[illegible]にコン[illegible]めていたが、[illegible]って当たらなくなった。しかし、北海道にはそれにも対応していてⓅⓀキャンセルからスラント、肘、ダッシュハンマーが選択されるようになっていた。

なお、リャッキーの必殺技サマーソルト、といったバクチ的冒険は一切しない。それでこそ強いから本物なのだ。

では、スラント後の行動を考えて攻略してみよう。

スラント後は下Ⓟ、再びスラント、サイドフック、ダッシュハンマー、ダッシュ肘、立ちⓀキャンセル、[illegible]の6通りのかパターン的[illegible]に[illegible]っている。

北海道はキャラクター[illegible]に[illegible]りがあり、どうも重量級にはきびしい。理由としてはやはり[illegible]しゃがみ投げがあるから[illegible]



[illegible]と投げ[illegible]ッシュ時[illegible]ドをして[illegible]れば なんとかなるのである。

スラントガードもしくは通常でくらってしまってからの下Ⓟはすべてしゃがみ投げ（カンニーも）が決められる。下投げを持っていないキャラは下Ⓟを合わせて連携を止めよう。

重量級がなぜ有利なのかはここでわかるのである。それはサイドフックの存在だ。下Ⓟに下Ⓟを合わせるとサイドフックをカウンターでくらってしまうのだ。

だから重量級以外は立ちガード、しゃがみガードが理想と思われる。そんなときのⓅの自動二択に注意。

自動二択の回避は自分の読み勝ちしかなく、かなり苦しいと思うが、基本的にすべてが苦しいので読み合いで勝つか慣れるしかない。

では北海道ジャッキーの一連の動作を最後に教えよう。

近距離ではスラントを主体[illegible]、Ⓚキャンセルも織り混ぜ、そこからさらに投げ、スラント、中段攻撃が待っている。

中間距離では少しのスキをみつけてはコンボエルボー、ⓅⓀキャンセルからスラント投げ、中段攻撃で攻めてくるぞ。

遠距離戦は……これぐらいの強さを持った者は絶対に遠間では闘わない。そっちのほうが相手がキツかるからだ。

行くしか!! 北海道

という訳で今回は[illegible]「相馬ジャッキー」を少し取り上げました。

全体的[illegible]やはり下[illegible]なまら（すごく）[illegible]ただ、少し気に[illegible]反応が超早く必ずと[illegible]いほど下Ⓟをカウンターで決めているのにサラを使う[illegible]んどの人たちがネックブリーカーを決めていたと思います。

そこはコンボサマーに変えたほうがより一層強くなると思います。

VF2でブライアント兄妹を使っている読者は一度北海道へ行って実際に闘ってみると勉強になると思うぞ。

では次回、町田近辺のスタイルを分析していく予定なので楽しみに待っていてくれ。



常に楽しそうなキャヤサ夫君。地元[illegible]な。

チャドラン

日本最大規模を誇る

通販部

☎06-543-7700（受付時間朝10時〜夕方7時）
〒550 大阪市西区南堀江1-23-6 以降は自動録音にて24時間OK。
FAXでの注文も受け付けています。FAX06-543-8778

新作・人気作を並ばずに買いたい！ほしいソフトがどこにも売っていない！
今すぐお電話ください。チャドランはそんなあなたの味方です。

●新品・中古・激安価格●日本一の規模を誇る在庫量●買って安心後払いシステム●注文した次の日には商品到着（一部地域を除く）●予約をしていると発売日には商品到着（一部地域商品を除く）

お願い

■発送後のキャンセルは往復送料をいただきます■商品代金は商品と引換です送料900円（一部地域を除く）■未成年の方は保護者の電話確認が必要です。■日曜・祝日はお休みです。■24時間注文OK：受付終了後は留守番電話にて受付ます。■新作の予約キャンセルは発売日の5日前までにお願いします。■販売価格は変更する場合がありますので、事前にお電話でご確認下さい■品切れの場合はご了承下さい

チャドランクラブ会員募集中!! 特典いっぱい

お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、200円分切手を同封して封書でお申し込み下さい。

チャドランニュースをお送りします

お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、封書でお申し込み下さい。（返信用切手80円同封）

予約受付中！（発売日売切れ注意）

スーパーファミコン

12月8日	スーパー桃太郎電鉄DX	¥9,500➡¥7,980
12月8日	すーぱーぷよぷよ通	¥8,800➡¥6,580
12月9日	ドラゴン クエスト6	¥11,400➡T E L
12月15日	テイルズオブファンタジア	¥11,800➡¥7,980
12月15日	がんばれゴエモン キラキラ道中	¥9,980➡¥6,580
12月22日	天外魔境 ZERO	¥9,980➡¥8,480

新作予約受付中

（この表以外のソフトも予約受付中です）

発売日		商品名	予定価格
12月8日	GB	ウェディングピーチ	¥3,380
12月8日	GG	ゴジラ 怪獣大進撃	¥3,780
12月8日	GG	スーパー桃太郎電鉄III	¥3,980
12月8日	SF	アメリカンバトルドーム	¥6,580
12月8日	SF	アンジェリーク プレミアムBOX	¥6,980
12月8日	SF	クーリースカンク	¥6,280
12月8日	SF	クロックワークス	¥5,280
12月8日	SF	遥かなるオーガスタ3	¥7,980
12月8日	SF	すーぱーぷよぷよ（通）	¥6,580
12月8日	SF	ミッキーとドナルドマジカルアドベンチャー3	¥6,580
12月8日	SF	スーパー桃太郎電鉄DX	¥7,980
12月8日	SS	チビマルコチャン 対戦ぱずるだま	¥5,220
12月8日	SS	日灼けの思い出＋姫くり	¥5,220
12月8日	SS	ファーザークリスマス	¥5,220
12月8日	SS	湾岸デッドヒート	¥6,120
12月8日	3D	プロスタジアム	¥4,980
12月9日	SF	ドラゴンクエストVI	TEL
12月15日	FX	ときめきカードパラダイス	¥7,480
12月15日	SC	バザールでござーる	¥5,280
12月15日	SF	がんばれ ゴエモン キラキッドウチュウ	¥6,580
12月15日	SF	GO！GO！ アックマン3	¥6,580
12月15日	SF	将棋の花道	¥8,680
12月15日	SF	テーマパーク	¥7,980
12月15日	SF	テイルズオブファンタジア	¥7,980
12月15日	SF	ドラえもん4 のび太と月	¥6,580
12月15日	SF	ニチブツ アーケードクラシックス2	¥4,180
12月15日	SF	聖獣魔伝 ビースト＆ブレイド	¥7,580
12月15日	SF	ファイティング アイスホッケー	¥6,580
12月15日	SF	ファイナルファイト タフ	¥6,580
12月15日	SF	スーパーファイヤープロレスリング X	¥8,380
12月15日	SF	スーパーブラックバス3	¥7,980
12月15日	SF	プリンセスメーカー	¥6,580
12月15日	SF	もってけOh！ドロボー	¥6,580
12月15日	SS	海底大戦争	¥6,120
12月15日	SS	ガンハード	¥5,220
12月15日	SS	結婚 Marriage	¥6,120
12月15日	SS	デラックス人生ゲーム	¥5,220
12月15日	SS	ザ・ハイパーゴルフ	¥5,220
12月15日	3D	N.O.B	¥6,780
12月15日	SS	クロックワークナイトペパールチョ福袋	¥6,120
12月15日	SS	マジカルドロップ	¥5,220
12月19日	SF	テクモスーパーボウル3	¥8,680
12月21日	SS	QUOVADIS	¥6,120
12月22日	NC	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	TEL
12月22日	GB	ミッキーのシンデレラ城 ミステリーツアー	¥2,980
12月22日	GG	忍空2〜天空龍への道〜	¥3,380
12月22日	GG	LUNAR	¥3,980
12月22日	SF	イースV	¥8,680
12月22日	SF	厩舎物語 STABLE STAR	¥8,680
12月22日	SF	月面のアヌビス	¥7,980
12月22日	SF	黄龍の耳	¥6,580
12月22日	SF	3×3 EYES 聖魔奉還	¥7,580
12月22日	SF	ざくろの味	¥7,980
12月22日	SF	スーパー将棋3〜棋太平	¥8,680
12月22日	SF	将棋三昧	¥6,580
12月22日	SF	実況おしゃべり パロディウス	¥6,580
12月22日	SF	対局囲碁 韋駄天	¥9,980
12月22日	SF	大爆笑人生劇場 サラリーマン編	¥6,580
12月22日	SF	スーパーチャイニーズワールド3	¥6,580
12月22日	SF	天外魔境ZERO	¥8,480
12月22日	SF	バトルサブマリン	¥6,580
12月22日	SF	水木しげるの妖怪百鬼夜行	¥7,980
12月22日	SF	ロードス島戦記	¥7,580
12月22日	SS	ウィザーズハーモニー	¥4,480
12月22日	SS	ダライアス外伝	¥5,220
12月22日	SS	テーマパーク	¥5,220
12月22日	SS	バーチャル・フォトスタジオ	¥6,120
12月22日	SS	バーチャレーシングセガ・サターン	¥5,220
12月25日	SS	真・女神転生 デビルサマナー	¥6,120
12月27日	SF	最強 高田延彦	¥7,580
12月28日	SF	スーパー ファミリーゲレンデ	¥5,980
12月29日	SF	ザ・グレイトバトルV	¥6,580
12月29日	SF	ファーランドストーリー2	¥8,680
12月29日	SS	セガラリー・チャンピオンシップ	¥5,220
12月中旬	SF	商人よ大志を抱け！	¥6,580
12月中旬	SF	JBザ・スーパーバス	¥7,980
12月中旬	SF	本家 サンキョーフィーバー 実機2	¥7,580
12月中旬	SF	NEW ヤッターマン	¥6,580
12月中旬	SS	CRETURE SHOCK	¥6,120
12月22日	SS	鬼神童子 ZENKI	¥7,480
12月22日	SC	聖夜物語	¥5,280
12月下旬	SF	空想科学世界 ガリバーボーイ	¥6,580
12月下旬	SF	三国志英傑伝	¥8,680
12月23日	SDO	ファイナルロマンス2	¥6,680
12月下旬	SS	機動戦士ガンダム	¥6,120
12月下旬	SS	GOTYA II 天空の騎士	未定
12月下旬	SS	北斗の拳	¥5,220
12月予定	SF	戦国の覇者 天下布武の道	¥8,680
12月予定	SF	'95 全国高校 サッカー 選手権	¥6,580
12月予定	SF	タワードリーム	TEL
12月予定	SS	ザ・ホード	TEL
12月予定	SS	シーバスフィッシング	¥5,220
12月予定	SS	フェーダ・リメイク！ エンブレムオブジャスティ	¥5,680
12月予定	SS	ブラックファイアー	¥5,220
12月予定	3D	アウトバーン	¥5,780
1月1日	SF	蓬莱学園の冒険	¥8,680
1月3日	SF	ガンハザード	TEL
1月12日	SF	幕末降臨伝ONI	¥8,680
1月12日	SF	ときめきメモリアル	TEL
1月12日	SF	魔導物語 ハナマル 大幼稚園児	¥6,580
1月26日	SF	平成軍人将棋	¥6,580
1月26日	SF	無人島物語	¥8,680
1月26日	SF	幼稚園戦記まだら	¥6,580
1月27日	SF	スーパーマリオRPG	TEL
1月中旬	SF	峠伝説 最速バトル	¥7,580
1月下旬	SS	サイベリア	未定
1月下旬	SS	天地無用！魅御理温泉の旅	¥8,010
1月下旬	SS	必殺 パチンココレクション	¥6,120
1月予定	SF	的中競馬塾	¥6,580
1月予定	SF	信長の野望・天翔記	¥8,680
1月予定	SF	スーパー野球道	¥8,680
1月予定	SS	プロ麻雀 極S	¥5,220
1月予定	SS	ゲックス	未定
1月予定	SS	ソーラーエクリプス	未定
1月予定	SS	提督の決断II	未定
1月予定	SS	DEFCON5	¥5,220
1月予定	SS	DEATH MASK	¥7,980
1月予定	SS	松方弘樹のワールドフェンシング	未定
1月予定	SS	アイドル雀士 スーチーパイII	未定
未定	SS	ヴァンパイアハンター	TEL
未定	SS	ザ・キングオブファイターズ'95	TEL
未定	SS	餓狼伝説3	TEL

チャドラン人気ソフトギャラリー

（その他多数ソフトを取りそろえています）

商品名	新品価格
スーパーファミコン	
RPGツクール	¥5,980
悪魔城ドラキュラXX	¥5,680
A列車で行こう3 SV	¥6,580
オーチャンのお絵かきロジック	¥4,780
スーパー億万長者ゲーム	¥6,580
オセロワールド	¥5,980
弟切草	¥6,580
加藤一二三九段将棋	¥8,380
かまいたちの夜	¥6,980
学校であった怖い話	¥3,980
キャプテン翼	¥6,580
クロックタワー	¥4,980
すーぱーぐっすんおよよ	¥4,980
スーパー[illegible]	¥3,980
甲子園4	¥6,980
コンパクト	¥8,680
紺碧の艦隊	¥7,580
GO！GO！アックマン2	¥5,980
スーパー三国志 IV	¥7,980
就職ゲーム	¥6,980
シムシティ 2000	¥8,680
新・将棋倶楽部	¥8,680
真・聖刻 ラ・ワース	¥3,480
Jリーグサッカープライムゴール3	¥3,980
常勝麻雀 天牌	¥6,280
実況パワフルプロ野球 94	¥2,980
実況ワールドサッカー2	¥6,580
ジーコ サッカー	¥980
スーパー人生ゲーム2	¥6,280
スーパーストリートファイターII	¥3,980
ストリートファイターII ターボ	¥1,280
スヌーピー・コンサート	¥4,980
美少女戦士 セーラームーン外伝	¥7,980
ゼロヨンチャンプRR-Z	¥8,380
タクティクス・オウガ	¥7,980
ダービースタリオンIII	¥8,680
大戦略エキスパート	¥6,980
ダンクエスト〜魔神封印	¥4,980
チェスマスター	¥6,580
陳牌	¥5,280
スーパー鉄球ファイト	¥6,280
提督の決断II	¥8,980
天地創造	¥7,980
松方弘樹のスーパートローリング	¥4,980
DBZ 超悟空伝 突激	¥3,980
スーパードンキーコング	¥4,980
スーパードンキーコング2	¥6,980
トカポン外伝 炎のオーディション	¥5,980
西陣 パチンコ物語	¥7,580
信長の野望・覇王伝	¥5,980
ハーメルンのバイオリン弾き	¥6,580
花の慶次〜雲のかなたに	¥1,980
早指し二段 森田将棋	¥9,980
遥かなるオーガスタ2	¥6,980
バトルロボット烈伝	¥7,980
PARLORパーラー3	¥7,980
パチスロ物語 ユニバーサル	¥3,980
必殺パチンココレクション3	¥6,580
ファイナルファンタジー5	¥4,980
ファイプロ女子	¥1,480
スーパーファミリーテニス	¥5,980
不思議のダンジョン2	¥8,480
フロントミッション	¥4,980
ブランディッシュ	¥2,980
す〜ぱ〜ぷよぷよ	¥5,780
ダリティ・ファイター	¥2,480
ザールブル[illegible] BB GUN	¥7,980
スーパーボンバーマン3	¥6,280
スーパー麻雀大会II	¥5,980
スーパー麻雀 3 辛口	¥5,980
MOTHER II	¥4,980
魔女たちの眠り赤川次郎	¥7,580
マリオカート	¥5,980
スーパーマリオコレクション	¥6,580
マリオのスーパーピクロス	¥5,580
メタルマックス リターンズ	¥8,680
ザ・モノポリーゲーム2	¥7,980
スーパー桃太郎電鉄III	¥4,980
モンスターメーカー キッズ	¥1,980
幽・遊・白書2	¥1,980
4人将棋	¥6,580
リーディング ジョッキー2	¥6,580
ロックマンX3	¥6,580
ロマンシング サガ3	¥9,980
ロックマンX	¥2,980
第4次 ス[illegible]大戦	¥8,680
ワイアラエの奇蹟	¥5,580
ワンダ[illegible]	¥2,680
ゲームボーイ	
オセロ	¥1,980
キャラカ＆キャラクン[illegible]	¥2,580
くるくるぱずる ノンチャン	¥980
GOGO A[illegible]MAN	¥2,780
人生ゲーム	¥3,180
スーパーマリオランド	¥1,780
スーパーマリオランドII	¥2,580
スーパーマリオランド3 ワリオランド	¥2,780
WWFキングオブリング	¥1,480
チビマルコチャン マルコデラックスシアター	¥2,780
詰め将棋 百番勝負	¥980
テトリス	¥1,780
忍空	¥2,980
パックパニック	¥1,980
スーパーパチンコ大戦	¥2,780
ぷよぷよ	¥2,780
魔法陣グルグル	¥2,780
マリオのピクロス	¥2,780
Mr GOの馬券的中術	¥1,980
役満	¥1,780
[illegible]	¥2,480
サターン	
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥5,220
X MEN	¥5,220
NBA JAM トーナメント	¥5,220
F-1 ライブ インフォメーション	¥5,220
オフワールドインターセプターエクストリーム	¥5,220
おーちゃんのお絵かきロジック	¥4,480
金沢将棋	¥7,110
キャラクンーファイト	¥5,220
ゲームの鉄人 THE 上海	¥6,120
ゴールデンアックス ザデュエル	¥5,220
シムシティ 2000	¥5,220
シュトラール	¥4,320
スーパーリアル麻雀グラフティ	¥7,980
セガインターナショナルビクトリーゴール	¥4,320
ただいま惑星開拓中	¥5,220
デイトナ USA	¥6,120
ときめき麻雀パラダイス	¥6,120
峠キングザスピリッツ	¥5,220
闘神伝S	¥5,220
ハットトリックヒーローS	¥5,220
ハングオンGP 95	¥5,220
バーチャルオープンテニス	¥7,020
バーチャコップ バーチャガン付	¥7,020
バーチャファイター2	¥6,120
爆笑オール吉本クイズ王DX	¥5,220
ぱくぱくアニマル	¥4,320
ぱっぱっぱお〜ん	¥4,320
ぷよぷよ通	¥4,320
プリンセスメーカー2	¥7,020
燃えろプロ野球'95	¥5,220
レイヤーセクション	¥5,220
[illegible]	¥7,020
ゲームギア	
ガンスターヒーローズ	¥2,580
ギャラガ'91	¥2,380
ソニックトリプル2	¥2,580
アイルスアドベンチャー	¥2,580
パックマン	¥2,380
FIFA インターナショナルサッカー	¥3,380
マッピー	¥2,380
リスター ザ シューティング スター	¥2,280
[illegible]	¥2,780
ネオジオ	
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	¥25,800
真サムライスピリッツ	¥4,980
ファイヤースープレックス	¥2,980
[illegible]	¥3,980
[illegible]	¥3,980
ネオジオCD	
ADK[illegible]	¥4,980
ザ・キングオブファイターズ'95	¥6,280
[illegible]	¥4,780
天外魔境 真伝	¥5,580
[illegible]	¥4,780
ファイナルロマンス2	¥5,280
[illegible]	¥3,380
フォトCD	
池上れいこ	¥4,380
小松みゆき	¥4,380
水木マリ	¥4,380
吉岡真由美	¥4,380
尾崎豊EYES	¥3,980
心霊写真つのだじろう	¥4,380
ジャンルー・シーフ ヌード	¥4,380
デッドゾーン	¥4,380
HIP THE HOP	¥4,380
美少女ズームアップ	¥4,380
フィフテーズ	¥3,580
マダムバタフライ	¥4,380
レッツ・ゴーゴーゴー	¥4,380
ビデオCD	
CFディレクターズガイド	¥6,980
CG COLLECTION SS	¥2,580
倉本昌弘 スーパーゴルフエッセンス 1	¥3,480
倉本昌弘 スーパーゴルフエッセンス 2	¥3,480
制服シンデレラの秘密	¥4,380
セクシークリニック VOL.1	¥6,280
セダクティブ・カルテット	¥4,480
ニクスVOL 2	¥4,380
バーチャファイター2 攻略 ビデオCD	¥2,580
ひかるどこまでやるの	¥4,380
ブリブリ娘の血が騒ぐ	¥4,380
ロック座の天使たち	¥3,780
ハード	
[illegible]	¥13,800
ゲームボーイブロス	¥5,480
[illegible]	¥4,980
[illegible]	¥12,800
セガサターン	¥29,800
ゲームギア	¥9,800
ゲームギア＋1	¥12,800
NEO・GEO	¥20,800
NEO・GEO・CD	¥27,800
パーツ	
ハイパーTVシールド T-S III	
14・15型用	¥3,980
16・17型用	¥4,400
18・19型用	¥4,800
20・21型用	¥5,600
24・25型用	¥6,400
26・27型用	¥6,800
[illegible]	¥7,200
ときめきメモリアルパズル	
者（300P）	¥1,380
forever with you（300P）	¥1,380
朝日奈夕子（108P）	¥980
古式ゆかり（108P）	¥980
如月未緒（108P）	¥980
美樹原愛（108P）	¥980

予約・販売・買取価格は変更する場合があります。お電話にてご確認ください

中古買取申込み案内（注意事項）

1. 申込書は記入事項をお書きいただき必ず商品といっしょにお送りください。（申込書がない又は、未記入の場合受付できません）
2. 未成年者の方は保護者の方に承諾の署名と捺印を押してもらって下さい。（無い場合は受付できません）
3. 買取受付完了後の返品は不可。
4. 送る前に買取価格を確認して下さい。（毎日の様に変更します）
5. らくがき、破損、故障などの商品価値のないものは送らないでください。（万一送られても返品できません）
6. 同ソフト2本以上送られると買取価格は下がります。又、箱、説明書、付属品が揃っていない商品は大幅に価格が下がります。（買取できない場合もあります。なるべく送らないでください。）
7. CDソフトのノーマルケース以外のケース割れ、ケースなしは買い取りできません。
8. 送金手数料は合計金額より差引となります。
9. 発送・返品手数料はお客様負担となりますのでご了承の程よろしくお願いします。
10. 以上の事が満たされずに受付出来ない場合は着払いで返品となりますのでご注意下さい。（ハードの付属品なしは買取出来ませんせん）

チャドラン 中古買取 特典付きセール

-キリトリ-

買取UP券

SF・SS・PSソフト1本に付き
3本以上で¥100up
5本以上で¥150up
10本以上で¥200up

※申込み用紙が無い場合受付出来ません。
※商品価値のないものは買取出来ません。
※ソフト機種はSF・SS・PSのみ。
※同ソフト多数は不可。
※箱・説・付属品等すべて揃っている物のみ有効。

キ リ ト リ

平成 年 月 日		ゲーメスト		
買取申込書（保護者承諾書）	氏名 フリガナ ㊞	電話番号 （ ） ー	生年月日 大・昭・平 年 月 日	年齢
	住所 〒 ー 読みがな			
	商品名			
商品売却（ ）個を承諾します。	保護者名	未成年の方は保護者の方に記入してもらってください。	フリガナ ㊞	

SF…スーパーファミコン GB…ゲームボーイ VB…バーチャルボーイ SC…スーパーCD-ROM FX…PC-FX SS…サターン GG…ゲームギア フォ…フォトCD VC…ビデオCD 3D…3DO NE…ネオジオ NC…ネオジオCD HA…ハード PA…パーツ
価格は送料・消費税別です。TELマークの売価はTELにて。

驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

アイレム
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル・剣豪 各10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- アールタイプ レオ 15K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- カプセルインベーダー 48K
- サンダーブラスター 10K
- クイズF1,1,2フィニッシュ2K
- ロードランナーⅠ-Ⅳ 各28K
- ロードランナーⅡ・Ⅲ 各18K
- スペランカー 12K
- スパルタンX 8K
- ガンホーキ・ガンフォース各 8K
- 四川省 Ⅱ (新品) 8K
- ぐっすんおよよ (新品) 10K
- ギャロップ ロム(M72) 3K

SNK
- スカイソルジャー 8K
- 名人戦(将棋) 5K
- ストリートスマート 8K
- ジョイフルロード H付 18K
- カイロスの館 6K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 特価格安
- 業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K F,H,ダイナマイト 3K,WHⅡJET 3K,ガンガン行進曲 5K,ガロウⅢ 8K,パワースパイカー2 3K,キングオブファイター94 6K,WHパーフェクト 8K,ダブルドラゴン 3K,他

カプコン
- クイズ三国志・殿様の野望 各2K
- 殿様の野望Ⅱ・クイズD&D各5K
- 1942 8K
- 1943 12K
- 魔界村 15K
- 戦場の狼・マッドギア 各5K
- カプコンベースボール 5K
- サイドアーム・虎への道 各10K
- アレスの翼 20K
- SF-Ⅱ 5K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- ラストデュエル 15K
- ナイツオブザラウンド 15K
- 戦場の狼 Ⅱ 18K
- バース・バニッシャー 各20K
- マジックソード 15K
- USネイビー 15K
- ヴァンパイア 特価
- エイリアンVSプレデター特価
- ダンジョンズドラゴンズ 特価
- X-MEN 特価
- ヴァンパイアハンター 特価
- サイバーボッツ 特価
- SF ゼロ 特価

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 3K
- アウトゾーン 12K
- ヘルファイア 8K
- フーピー・テキパキ 各5K
- 達人 5K
- V-5(ボンバーロム付) 8K
- ドギューン 10K

コナミ
- イーアールカンフー 12K
- ヘクシオン 5K
- ツタンカーム (c) 15K
- パンクショット 3K
- ザ・ハスラー 5K
- ストラテージX 25K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 35K
- 〃 〃 Ⅲ 30K
- スーパー竜忍者 10K
- ピットファイター 8K
- ファイナライザー 8K
- マンハッタン24分署 7K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
- ブーヤン (c) 8K
- サーカスチャーリー 15K
- ハイパーオリンピック 15K
- パロディウスだ 8K
- マーシャルチャンピオン 10K
- 出たなツインビー 12K
- スーパーバスケット 5K
- モグラデッセ(テストボード) 3K

ジャレコ
- E.D.F. 8K
- 銀河任侠伝 18K
- エクセライザー 10K
- ソルダム 8K
- セイントドラゴン 10K
- 〃 〃 ROMキット 3K
- 64番街 12K
- サイバトラー 10K
- 武田信玄 10K
- エクセリオン 5K

セガ
- 脱子ちゃん雀荘 H付 10K
- スケ番雀士竜子 H付 18K
- 時の戦士 10K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 8K
- カルテット 2 16A 18K
- ぷよぷよ 8K
- コラムス 4K
- コラムス2・タントアール 各3K
- スタックコラムス 3K
- オーライル・登龍門 各5K
- コットン 12K
- ライオットシティ 8K
- パンクパニック 6K
- シャドーダンサー 8K
- DDクルー 8K
- エイリアンストーム 6K
- ボナンザブラザース(S24) 10K
- ダンクショット S付 15K
- イチダントアール 8K
- テディボーイブルース 38K
- ピットフォールⅡ 38K
- モンスターランド 10K
- ロボレス2001 10K
- アラビアンファイト 18K
- ソニックヘッジホッグS付 18K

タイトー
- スペースインベーダーCL 35K
- クイックス 純正 18K
- ジャングルキング 35K
- 飛龍の拳 12K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 10K
- ガルメデス 3K
- タイガーヘリ 5K
- べんべろべー 18K
- カダッシュ 10K
- ハレーズコメット 12K
- ザ・ピット 18K
- ジョリージョガー 48K
- シーファイターポセイドン 35K
- ファイティングホーク 3K
- 中華大仙 3K
- 功里金団 5K
- バブルボブル 35K
- スーパークイックス 8K
- ヴォルフィード 6K
- ヒットジアイス 3K
- ニュージランドストリー 7K
- マスターオブウエポン 8K
- スーパーマン 10K
- ラスタンサーガ２ 8K
- あしたのジョー 3K
- インセクターX 3K
- パニックロード 5K
- 究極タイガー 8K
- ゴールドメダリスト 3K
- スラップファイト 5K
- 女子バレー 3K
- アルバレスタ 10K
- ダッシュ野郎 15K
- バラメデス・フリップル 各3K
- 女三四郎 25K
- アラビァンファイト 18K
- 黄金の城 25K
- スペースインベーダーDX 12K
- テトリス(許諾・ジャマH) 5K

F-2 マザーボード付
- ブリルラ 65K
- メタルブラック 58K
- ガンフロンティア 58K
- ミズバグ大冒険 15K
- キャメルトライ センサー付15K
- ハットトリックヒーロー 6K
- 麻雀クエスト 8K
- ダイノレックス 8K
- 忍者キッズ 6K
- MJ-12 8K
- デッドコネクション 6K
- ドンドコドン 10K
- ※ マザー不要の場合 -3K
- F2マザー 5K(大基板)
- 〃 〃 3K(小基板)
- ※下記のサブボード内の1枚が無料で付きます(マザー購入の方)

F2-SUB
- クレヨンしんちゃん.クイズHQ.クイズ人生劇場 .ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

デコ
- 空手道 12K
- キャプテンアメリカ 12K
- ロボコップ 8K
- ダークシール 12K
- ウルフファング 55K
- コブラコマンド 8K
- プロゴルフ・テニス 各5K
- ファイティングファンタジー10K
- ファイターズヒストリー 4K
- S R D 5K
- リバレーション 6K
- デスブレイド 8K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K
- ドラゴン忍者 10K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- 〃 〃 3 3K
- ドッチボール 2K
- ビーチバレー 2K
- コンバットライブス 2K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版) 10K
- テラフォース 8K
- ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
- 五目ならべ(連珠) 8K
- ムーンクレスタ 純正 38K

UPL
- シュトラール 10K
- XXミッション 15K
- 忍者くん 8K
- ムスタング 10K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 8K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 15K
- アトミックロボキット 8K

クイズ各種
- 学園パラダイス,ココロジー,TV合衆国, 各2K
- ココロジー2,パニクルファンタジ365,学問のすすめ, 各3K

テクモ
- 忍者龍剣伝 8K
- スターフォース 15K
- スーパーピンボールアクショ 8K
- シルクワーム 6K
- タンクバスターズ 5K
- ジェミニウィング 8K
- アルゴスの戦士 15K
- リムロッキンバスケット 2K
- 雷牙 8K
- サンダードラゴン 8K

ナムコ
- パックマニア 28K
- ギャラガ 88 25K
- ロンバーズ 38K
- ブレイザー 38K
- メルヘンメイズ 38K
- 妖怪道中記 18K
- ワールドコート 8K
- タンクフォース 8K
- ドラゴンスピリッツ 55K
- アサルトパネル、+ロム付 68K
- ドラゴンセイバー 25K
- マーベルランド 28K
- ワルキューレの伝説 55K
- オーダイン 38K
- コズモギャングザビデオ 12K
- ローリングサンダー2 10K
- スカイキッド 58K
- ドラゴンバスター 48K
- ギャプラス 38K
- パラデューク 28K
- リブルラブル 48K
- エメラルディア 3K
- ニューマンアスレティック 12K
- ティンクルピット 8K
- ネビュラスレイ 20K
- グレートスラッガー94 3K
- ニューラリーX 68K
- ゼビウス 25K
- ディグダグ 25K
- ギャラガ 18K
- パックマン 15K
- パックギャル 25K
- ドルアーガの塔 88K
- ギャラクシアン(c) PH 15K

その他
- ヨットマン 58K
- バルーンブラザース 3K
- ミスターDO (c) 5K
- アグレス 5K
- ファイアートラップ 5K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- スカイランサー 10K
- ボラックス 3K
- SDガンダム 2K
- 機動戦士ガンダム 3K
- ブレイゾン・オーマイガー 各3K
- レッド UFO 25K
- ストリーキング 38K
- ドンキーコング 38K
- 〃 〃 Jr. 28K
- 〃 〃 3 18K
- ポパイ 22K
- マリオブラザーズ 28K

その他
- ファイアーバード(c) 18K
- ファニーマウス 10K
- エアーウルフ 12K
- カウンターラン 8K
- キャッスルオブドラゴン 5K
- スティンガー 18K
- ニュージグザグ 10K
- 豪血寺一族 8K
- ハットリス 3K
- スパイナルブレイカー 3K
- 連珠貴族(新品) 15K
- 五月陣戦 10K

ー珍品・逸品ー
- シルバーランド 48K
- ペラちゃん 38K
- パーティ 25K
- キャプテンスタントマン38K
- ボレンチ 38K

麻雀 格安在庫多数有り

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀放送局,ファンクラブ夏物語,個人教授,麻雀フライデー,ビタミンC,大霊界,大予言,ねるとん紳士団, 各1K

早くやってよ,麻雀学園,七次元の妖精, スーパーリアルP2,熱血グランプリギャル, 各3K

トリプルウォーズ,トリプルウォーズ2,麻雀コミック劇場,クラブ90,麻雀 女学園,吉本劇場、爆発純情伝,沈黙の艦隊、クリニック、ラマン、パニックスタジアム、サーキットの女豹 各5K

- スーチーパイ 8K
- SリアルⅣ 15K
- SリアルⅤ 25K

大型筐体の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)	EXT,ロム付		38K	各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付
アフターバーナー Ⅱ	セガ	(a)	15K	COMBO AV 専用ハーネス 付
ギャラクシーフォースⅡ		(a)	28KO	
サンダーブレード	セガ	(a)	18K	
G-LOC	セガ		38K	
ウェック ルマン	コナミ	(a)	12K	
エンフォース	タイトー		10K	
W. G. P.	タイトー		8K	
アウトラン	セガ	(a)	32K	他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります
スターブレード	ナムコ		48KO	
ソルバルウ	ナムコ		48KO	
ラッド モビール	セガ		28K	
アクアジャツク	タイトー		10K	
ギャラクティックストーム			68KO	
ナイトストライカー	タイトー		68KO	
スーパーモナコGP	セガ	(a)	18K	
パンチアウト(2画面)	任天堂	(a)	18KO	画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可
ダライアスⅡ(2画面)	タイトー		20K	
ウォーリアブレイド(〃)	タイトー		12K	

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
- O印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
- (a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
- 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます (中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。……店頭掲示中

驚異のシンクロ連射 新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO

SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

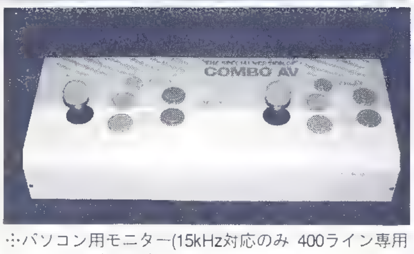
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2 4 8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ. TV ラジカセ ヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像 余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子 VIDEO RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ 400ライン専用は不可)も使用できます

※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862. 863等も高画質でゲームがプレイできます

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

ショールームオープン JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

新型コンボAV発売中!!

1年間保証

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

"コンボAV" ストⅡ 仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)………………… ¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)

在庫確認、代引注文その他質問なんでも……

TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で買い買い物ができます。
もちろん、通販のクレジットもOK!
ボーナス一括、最長20回までOK!

[セガ]

バーチャファイターリミックス	¥78,000
ゴールデンアックスザデュエル	¥58,000
ゴールデンアックスII	¥39,000
ダークエッジ	¥15,000
バーニングライバル	¥15,000
ドラゴンボールZ	¥18,000
ぷよぷよ通	¥25,000
ぷよぷよ	¥12,000
テトリス	¥10,000
コラムス	¥10,000
コラムスII	¥7,000
タントアール	¥5,000
イチダントアール	¥9,000
サンダーフォースAC	¥8,000
コットン	¥10,000
シャドーダンサー	¥10,000
忍	¥8,000
Jリーグ1994	¥12,000
M.V.P.	¥2,000
クラッチヒッター	¥5,000
所さんのまーまーじゃん	¥1,000

[セイブ]

セイブカップサッカー	¥13,000
雷電	¥18,000
雷電II	¥55,000
雷電DX	¥73,000
バイパーフェイズワン	¥78,000
ゼロチーム	¥28,000

[アトラス]

豪血寺一族	¥13,000
豪血寺一族2	¥29,000
首領蜂	¥68,000
ブレイゾン	¥3,000

[カネコ]

ジャッキーチェン	¥48,000
グレート1000マイルラリー	¥19,000
ギャルズパニック	¥15,000
ギャルズパニック2	¥20,000
大江戸ファイト	¥19,000
富士山バスター	¥10,000
B RAP BOYS	¥18,000
爆裂ブレイカー	¥9,000
エアバスター	¥20,000

[ビデオシステム]

ソニックウイングス	¥13,000
ターボフォース	¥10,000
スーパーバレー'91	¥6,000
スーパーバレーボール	¥1,000
スーパーフォーミュラー	¥2,000
F1グランプリ	¥2,000
F1グランプリII	¥5,000
タオ体道	¥17,000

[UPL]

ムスタング	¥9,000
アトミックロボキッド	¥8,000
ブラックハート	¥10,000
タスクフォースハリア	¥6,000

[テクモ]

エイトフォース	¥23,000
Vゴールサッカー	¥12,000
ジェミニウイング	¥12,000
ワールドカップ'94	¥12,000
ワールドカップ'90	¥5,000
ファイナルスターフォース	¥18,000
雷龍	¥9,000
雷龍II	¥29,000
リムロッキンバスケットボール	¥4,000
サボテンボンバーズ	¥9,000
サンドスコーピオン	¥13,000

[ライジング]

魔法大作戦	¥20,000
疾風魔法大作戦	¥25,000

[ジャレコ]

ロードオブキング	¥5,000
64番街	¥15,000
ビッグストライカー	¥12,000

[クイズ&パズル]

学園パラダイス	¥3,000
クイズ合衆国	¥1,000
クイズ18禁	¥4,000
クイズ365	¥3,000
クイズ地球防衛軍	¥5,000
クイズ人生劇場	¥5,000
脳力向上委員会	¥8,000
クイズクエスト	¥5,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!	¥5,000
アテナのハテナ?	¥6,000
早押しクイズ王座決定戦	¥2,000
クイズ三国志	¥2,000
クレヨンしんちゃん2	¥3,000
ぐっすんおよよ	¥8,000
ななめでまじっく!	¥6,000
マジカルエラーをさがせ!	¥5,000

[麻雀]

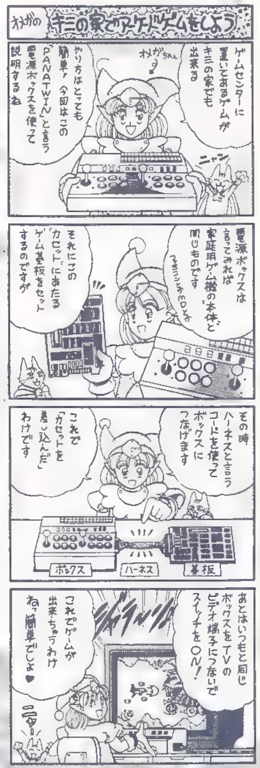
スーパーリアル麻雀PIII	¥15,000
スーパーリアル麻雀PIV	¥22,000
スーパーリアル麻雀PV	¥43,000
プリティセーラー18禁	¥18,000
プリティセーラー2	¥28,000
カルチャースクール	¥5,000
エロティカゴルフ	¥7,000
コミック劇場	¥5,000
麻雀　吉本劇場	¥5,000
ミラージュ	¥5,000
サーキットの女豹	¥3,000
ファイナルロマンス	¥15,000
個人教授	¥2,000
キャンパスハンティング	¥2,000
ギャル図鑑	¥2,000
麻雀ファンクラブ	¥4,000

[その他]

連珠貴族	¥12,000
ガンバード	¥32,000
ツインイーグルII	¥35,000
セルフィーナ	¥8,000
ウイッツ	¥6,000
フリーキック	¥1,000
ハイパーデュエル	¥15,000
ワールドラリー	¥38,000
ザ　ディープ	¥10,000
ドリフトアウト	¥5,000
ドリフトアウト'94	¥18,000
大列車強盗	¥10,000
へべれけのぽーぷん	¥8,000
グランドストライカー	¥13,000
シャドーフォース	¥17,000
カロリーくんVSモグラニアン	¥10,000
バトルシャーク	¥15,000
ピット&ラン	¥5,000

[NEO GEO]

MVS-1	¥25,000
MV1A-F(新品)	¥48,000
餓狼伝説	¥1,500
餓狼伝説3	¥8,000
龍虎の拳	¥1,000
龍虎の拳2	¥3,000
得点王	¥5,000
得点王2	¥7,000
ワールドヒーローズ2	¥3,000
ワールドヒーローズ2JET	¥5,000
ワールドヒーローズパーフェクト	¥13,000
サムライスピリッツ	¥4,000
真サムライスピリッツ	¥7,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	¥98,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	¥6,000
痛快GANGAN行進曲	¥5,000
NAM1975	¥1,500
雀神伝説	¥5,000
パワースパイクII	¥3,000
サイバーリップ	¥1,000
2020スーパーベースボール	¥1,000
ライディングヒーロー	¥1,000
ASOII	¥9,000
クイズ迷探偵	¥4,000
みなさんのおかげです	¥2,000
ザキングオブファイターズ'94	¥12,000
ギャラクシーファイト	¥8,000
天外魔境真伝	¥18,000
風雲黙示録	¥13,000

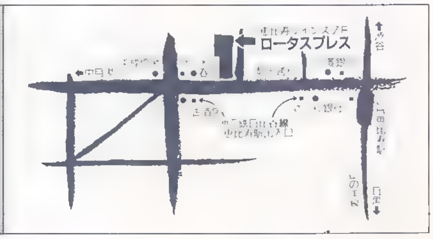


この他基板は豊富に用意してあります。

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

営業時間　AM10:30~PM7:00

TEL.03-3770-2731
FAX.03-3770-2880



翌日商品がおてもとに

商品代金と商品の引き替えシステム

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

[カプコン]

マーヴルスーパーヒーローズ	TEL
ストリートファイターZERO	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
サイバーボッツ	TEL
X-MEN	¥48,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥48,000
ヴァンパイア	¥39,000
パワードギア	¥43,000
ザキングオブドラゴンズ	¥15,000
マッスルボマーDUO	¥12,000
ナイツオブザラウンド	¥15,000
ストリートファイターII	¥8,000
ストIIダッシュ	¥9,000
ストIIダッシュターボ	¥12,000
天地を喰らう	¥25,000
戦場の狼	¥15,000
1942	¥12,000
キャプテンコマンドー	¥20,000
〈カートリッジ〉	
・マーヴルスーパーヒーローズ	TEL
・ストリートファイターZERO	TEL
・ヴァンパイアハンター	TEL
・サイバーボッツ	TEL
X-MEN	¥28,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥28,000
ヴァンパイア	¥15,000
パワードギア	¥23,000
スーパーストIIX	¥14,000

[タイトー]

F3マザー(新品)	¥98,000
ダライアス外伝	¥105,000
バブルシンフォニー	¥88,000
エレベーターアクションリターンズ	¥98,000
ハットトリックヒーロー'95	¥88,000
ライトブリンガー	¥33,000
グリッドシーカー	¥20,000
奇々怪界	¥15,000
スペースインベーダーDX	¥18,000
キャメルトライ(S無)	¥18,000
ハレーズコメット	¥18,000
ミズバク大冒険	¥18,000
スラップファイト	¥10,000
セルフィーナ	¥9,000
ブランディア	¥12,000
アラビアンマジック	¥23,000
ヴォルフィード	¥7000
カダッシュ	¥10,000
Drドッペル探険隊	¥9,000
スーパーQix	¥8,000
〈F3カートリッジ〉	
・ダライアス外伝	¥38,000
・エレベーターアクションリターンズ	¥35,000
・バブルシンフォニー	¥10,000
・ハットトリックヒーロー'95	¥8,000
・パズルボブル2	¥58,000

[バンプレスト]

美少女戦士セーラームーン	¥45,000
戦国エース	¥23,000
マジンガーZ	¥28,000
ウルトラ闘魂伝説	¥8,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	¥7,000
ウルトラマン	¥2,000
SDガンダム	¥3,000
ドラゴンボールZII	¥28,000
ウルトラ警備隊	¥28,000
マクロス	¥13,000
SDガンダムEX-REVUE	¥15,000
機動戦士ガンダム	¥6,000
仮面ライダーバトルレーサー	¥7,000
ウルトラマン倶楽部	¥4,000

[コナミ]

ツインビーヤッホー!	¥38,000
対戦ぱずるだま	¥36,000
極上パロディウス	¥28,000
サッカースーパースター	¥95,000
スラムダンク	¥55,000
パンクショット	¥3,000
クイズ学問のすすめ	¥2,000
パロディウスだ!	¥10,000
出たな!ツインビー	¥10,000
T.M.N.T.(1P)	¥10,000
ファイナライザー	¥10,000
サンダークロス	¥28,000
XEXEX	¥29,000
ガイアポリス	¥22,000
マーシャルチャンピオン	¥13,000
メインスタジアム	¥7,000
ドラグーンマイト	¥65,000
GIジョー	¥28,000
サンセットライダース	¥28,000
X-MEN	¥15,000
プレミアサッカー	¥12,000
メタモルフィックフォース	¥35,000
ミスティックウォーリアーズ	¥28,000
バイオレンスストーム	¥32,000
ゴルフィンググレイツ2	¥23,000

[東亜プラン]

バツグン	¥30,000
お天気パラダイス	¥18,000
達人王	¥16,000
究極タイガー	¥7,000
スラップファイト	¥10,000
V・V	¥9,000
アウトゾーン	¥9,000
フーピー	¥5,000
ナックルバッシュ	¥16,000
ヴィマナ	¥9,000
ドギューン	¥12,000
フィクゼイド	¥13,000
スノーブラザース	¥7,000
達人	¥6,000
テキパキ	¥7,000
飛翔鮫	¥7,000

[ナムコ]

鉄拳2	¥228,000
鉄拳	¥88,000
アウトフォクシーズ	¥58,000
マッハブレイカーズ	¥39,000
ネビュラスレイ	¥24,000
ドラゴンセイバー	¥33,000
コズモギャングザビデオ	¥18,000
スーパーワールドスタジアム'92	¥9,000
ドラゴンスピリット	¥48,000
ティンクルピット	¥8,000
エメラルディア	¥4,000
エクスバニア	¥5,000
スーパーワールドコート	¥7,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
熱闘!激闘!クイズ島	¥2,000
グレートスラッガーズ	¥4,000
ランバート	¥7,000

[データイースト]

ザグレートラグタイムショー	¥30,000
バックファイア	¥45,000
ロボコップ	¥10,000
キャプテンアメリカ	¥13,000
空牙	¥15,000
ダークシール	¥12,000
ジョー&マックリターンズ	¥22,000
スタジアムヒーロー	¥2,000
トリオザパンチ	¥25,000
カルノフ	¥10,000
ドラゴン忍者	¥10,000
ポケットギャルDX	¥23,000
ドリームサッカー	¥15,000
チャイナタウン	¥10,000
ダイエットGO!GO!	¥8,000
ファンキージェット	¥8,000
ファイターズヒストリー	¥5,000
バーディートライ	¥5,000
ジョー&マック	¥12,000
タンブルポップ	¥5,000
クルードバスター	¥8,000

[アイレム]

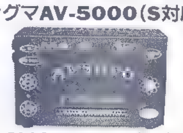
海底大戦争	¥33,000
アンダーカバーコップス	¥28,000
ボンバーマンワールド	¥28,000
イメージファイト	¥12,000
ビジランテ	¥5,000
最後の忍道	¥15,000
大工の源さん	¥3,000
10ヤードファイト	¥5,000
ジオストーム	¥25,000
剣豪	¥13,000
フック	¥19,000
サンダーブラスター	¥6,000
R-TYPE	¥12,000
エアーデュエル	¥10,000
ガンフォース	¥9,000
四川省2	¥8,000
メジャータイトル	¥10,000

KIC PANA TWIN(S対応)



本体…………………… 38,000円
RGBケーブル……… 3,000円

シグマAV-5000(S対応)



AV-5000………… 26,000円
Σ-8000ターボ…… 15,800円

ボードマスター(S対応)



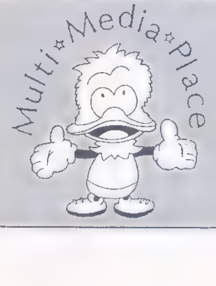
本体…………………… 48,000円

駅に近くなってもっと便利に!!

住所・電話番号が変更になりました。

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線徒歩1分

こちらは基板専門店になります。
以前の住所は家庭用ゲーム専門になってますのでお間違えなく。



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

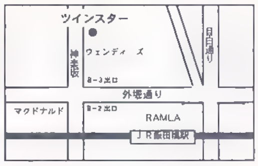
〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

ブロッコリーインフォメーション vol.4

オールジャンル曲のコスプレダンスパーティー　於：神楽坂ツインスター

コスパ in ツインスター2

1995年12月17日（日）13：30～17：45



コスパ in ツインスター3

1996年1月27日（土）13：30～17：45

前売：3000円（当日：男性4000円 女性3500円）

全国のチケットぴあ（03-5237-9999）または渋谷コスパショップ（03-3770-3383）にて好評発売中。

ツインスター3は12月18日より前売を開始します。

お問合せは……ブロッコリーコスパ実行委員会　☎03-5387-6781

コミックキャッスル ゲームスペシャル in サンシャイン2

ゲーム系同人誌の展示即売会

コスプレOK!（サークル参加者のみ）

日時：1996年1月14日（日）　11：00～15：00

場所：池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4F

募集：募集好調につき600スペースに拡大

コミックキャッスル VOL.7

～ニューイヤーダッシュ in サンシャイン～

オールジャンルの同人誌即売会

コスプレ不可

日時：1996年1月15日（祝）　10：30～15：00

場所：池袋サンシャイン・文化会館2Ｆ　Ｄホール

募集：800スペース

お問合せ　申込みは
ブロッコリー
コミックキャッスル準備会
☎03-3921-3340
（月～金 AM10：00～PM5：00）
〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号

●ゴウカイザー・コミック・アンソロジー●

超人学園ゴウカイザー™

～ハイブリッド・コミック・マトリックス～

Ａ５版180頁

価格950円（税込）

企画・編集（株）ブロッコリー



超人学園ゴウカイザー™

～ハイブリッドヴォーカルコレクション～

全9曲45分

2500円（税込）

企画・製作・販売（株）ブロッコリー

CDもよろしくネ♥

イラスト：大張正己

通信販売及びお問い合せ

（株）ブロッコリーでは上記商品の通信販売を行なっています。ご希望の方は、商品の合計金額分（送料300円 CDは送料サービス）の郵便局の定額小為替と宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上

〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリー（☎03-5387-6781）まで

セガラリー・チャンピオンシップ

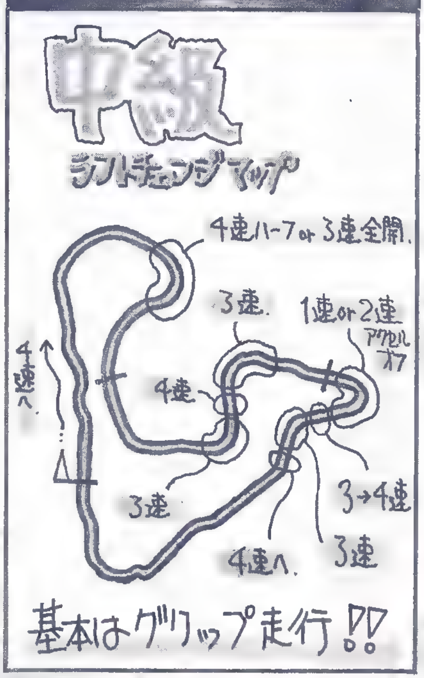
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

テクニカルコースの
中級「FOREST」を攻める!

教官:HAB
生徒:ラリ〜〜〜スト　ずるずる
協力:大久保ドライブゲーム研究会

EXPERT MODE
中級





一番難しく、上達しにくいのがここ中級コースだ！

何回もプレイしていく中で、いろいろな体験をし、テクニックを習得し、上達していくわけだが、その上達の具合はコースによって様々である。

カーブが比較的少ない初級コースはさすがに上達が早い。その反対に、カーブが多い上級、超上級の上達が遅い。

でもこれはある程度上手になるまでの話。上手になってくると、より微妙な操作が必要となってくるため、中級のようなコースが難しくなってくる。

1発でタイミングを合わせていくようなきついカーブは、そのタイミングさえ合えば爆発的な速さを出せる。それができないのがここのコースだ。

スタート

もうスタートについて語ることはないと思う。

ここまでこのゲームをプレイしている人なら、考えなくても自然にシフトアップができてしまうはず。

怖いのは、今まで自然にやっていたため、フッと忘れてしまうこと。意外にこういうことって起こるんだよね。

たまにはチェックしていくといいと思う。

スタートしてから1つ目の右まで

スタートして1つ目の右ロングカーブまでは、少しうねった感じのストレートとなる。

スタートしてからトップスピードに達するまで、大きなハンドル操作は行わないようにし、微妙ではあるが、やや左に寄っていくような感じで走っていく。

その走り方だと、当然マシンはダート（ここでは芝生）の中に入っていく。

うねっているコースを少しでも真っすぐ走り、とにかく最短距離を走るため。この辺はノーマルモードでも同じだったので、まず問題なく走れると思う。

違ってくるのは、エキスパートモードになって速く走れるようになり、敵車の出現が少しずつ早くなる点だ。

中級コースをスタートして最初に敵車に出会うのがこのうねったところ。ノーマルモードだと、右から左へコースがうねっていくところで出現。敵車とのラインがクロスオーバーするため、かなり接近する。これがエキスパートだと、やや手前になり、その恐怖感はなくなる。この差はかなり大きいかも。

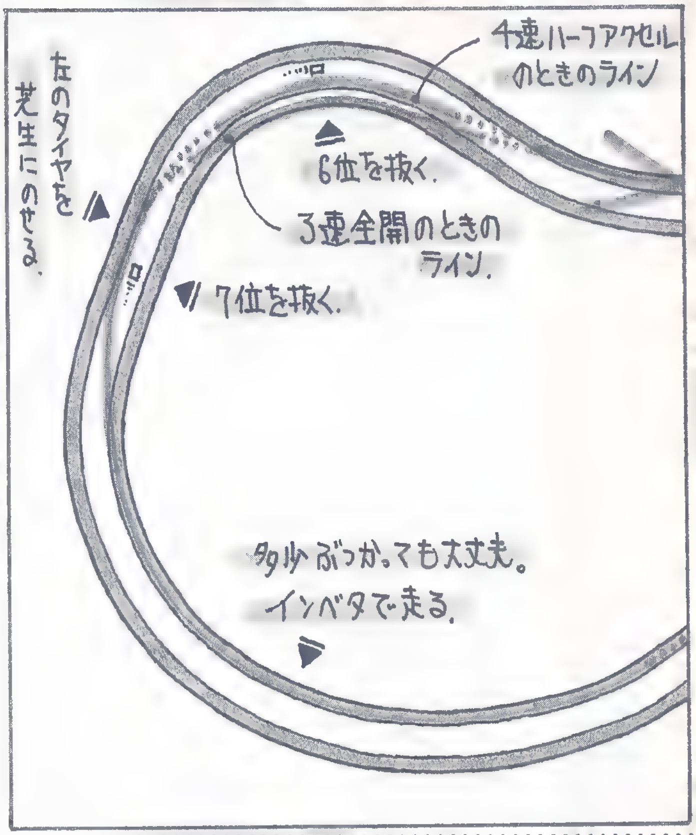
右ロングカーブから、右、左逆S字カーブへ

右ロングカーブから右、左の逆S字カーブへ。

緩く長く続く右カーブの進入だが、ノーマルモードでは、アウト側からインに入っていく形であったが、グリップ力を考え（エキスパートモードより低い）、エキスパートモードでは、ラインを変えず（うねったコースから直接インへ真っすぐ）そのままイン、芝生の中へ突っ込んでいく。

ここのロングカーブはきつくないので、できる限りイン

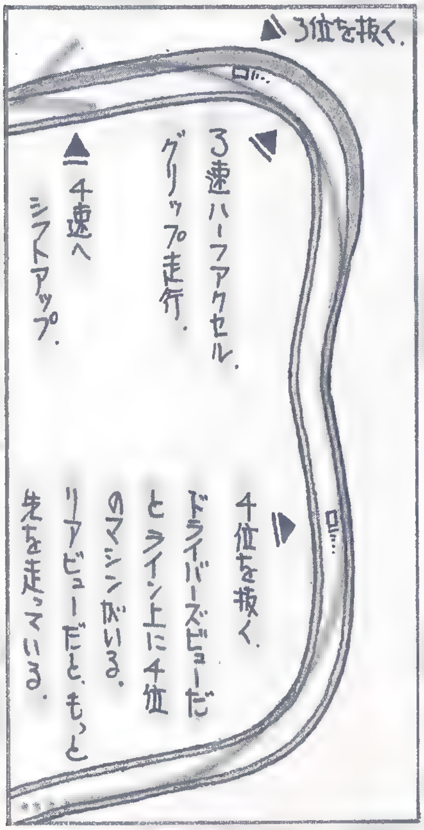




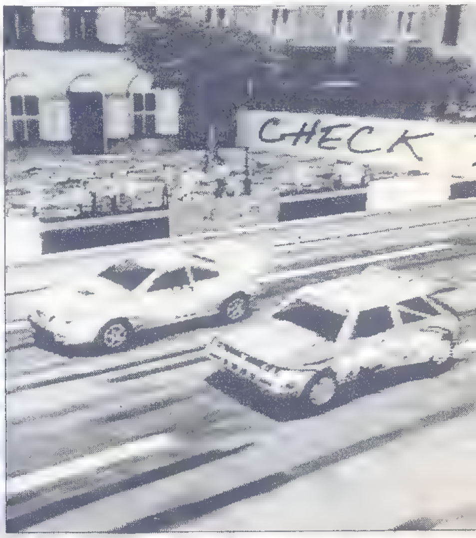
をグリップ走行で走る。
　この際、イン側の壁が気になるが、多少触れてもあまりスピードが落ちることはないので気にせず走るようにしよう。
　右ロングカーブの出口は、その先の逆S字の進入を考え、アウトへふくらんでいく。
　逆S字の手前に短いストレートがある。ここで一度アウトまでふくらむ。このとき敵車(7位)をアウト側から抜いていく。左のタイヤを芝生に乗せるぐらいまでふくらむ。
　そこから逆S字へ進入。まず1つ目の右だが、ここの走り方は2つある。1つは4速のままハーフアクセルでいくもの、もう1つは3速全開でいくものだ。
　1つ目の方法は、片輪(左)を舗装面に残るようにし、4速のハーフアクセルで180km/h以上で抜けていく。190km/h以上で走れるのがベスト。
　2つ目は、3速にシフトダウンし、インベタを走る。全開で170km/h台をキープして抜けていく。
　どちらの走り方もグリップ走行である。
　右から左への切り返しだが、4速時は早めに、ハンドルを戻し、次のインへ、3速時は少し長めにインにへばりついてから切り返していく。このとき4速へシフトアップすることを忘れない。
　ラインを切り返したら左の緩いカーブのインへ。
　再び芝生の中を走ることになるが、ここのカーブはきつくないので楽にインにへばりつくことができる。
　多少イン側の壁にぶつかってもいいが、角度によってはスピードが落ちることもあるので、できるだけ緊張してインギリギリを走るようにしたい。そしてチェックポイントへ。ややふくらむ感じでトンネルへ進入。

トンネル内左カーブから左急カーブへ

　トンネル進入から、出たところにある左急カーブへ。
　トンネルに進入しながらラインを右へ。舗装面をよく見ると、アウト両側（壁際）の色が変わっているところがある。ここにしっかりマシンをのせ、壁ギリギリまで寄せていく。そこからトンネル内にある左カーブへ進入。
　キュッと曲がる左カーブなため、滑らかに曲がることが難しいが、ライン弧を大きくとることでグリップ走行で走り抜けることができる。
　そのラインは図の通りであるが、これを成功させるには、まず、できるだけアウトから進入すること、タイヤが滑り出さないように気をつけながらハンドルを切り込んでいき、インへ突っ込み、しっかりインを通り（壁際の色の変わっている路面に乗るまで）インン通過後はハンドルを戻していき、コース幅を十分に使って立ち上がっていく。もちろん路面の色の変わっているアウト側いっぱいまで。
　さてこのときの注意点だがリアビューでプレイしている人なら問題なく走れる。だがドライバーズビューでプレイしている人は、この左カーブを抜けたところで4位の敵車にぶつかってしまう。
　この敵車は、ややアウト側を入っている。ならそのアウト側から抜いてやればよさそうだが、タイミングが悪いため、それが不可能。抜くとすればイン側からとなる。
　もしこのときぶつかりそうになったら、その敵車を壁として扱い、壁ターンをしていくといいだろう。
　トンネルを出たところにある左急カーブは、アウトから進入、インの芝生まで入りインを突き、グリップ走行で抜けていく。



　ここの通過スピードは、3速へシフトダウンし、ハーフアクセルで160km/hぐらいで抜けていく。慣れてきたら少しずつスピードを上げ、アクセル全開で抜けたい。
　グリップ走行をしながらインを突いたあと、アウトへふくらんでいくが、カーブの出口のアウト側に3位の敵車がアウト側にいる。
　普通、この敵をアウトから抜くが、より速く走ることで敵車をズラし、左から抜くようにする（最終目標）。
　早めに抜き、そしてアウトまでふくらみ、加速させる。
　加速させながら4速へ。曲がり切ったところでラインをミドルへ移していく。



ヘアピン手前テクニカルな右カーブ

　左急カーブからテクニカルな右ミドルカーブへ。
　左急カーブを抜け、アウトにふくらんだあと、ラインをミドルへ変え、右カーブへの進入に備える。
　ノーマルモードでのここの走り方は、テールをスライドさせていくものだったが、エキスパートモードでは、グリップ力を生かし、グリップ走行でインを通っていく。
　そのため、ハンドルは急に切らないように注意しなければならない。少しずつ切り込

み、インへ入っていく。

ミドルから少しずつインへ入っていくのだが、芝生に入る前に3速へシフトダウンすること。

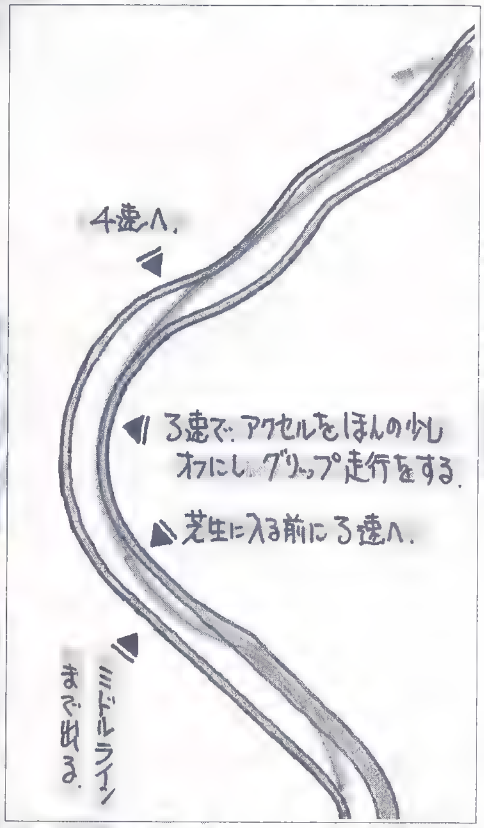
3速で芝生に入り、滑らせないようにインに寄るが、このときアクセルをほんの少し緩めて滑らせないようにしてやる。

しっかりインをキープし、そしてグリップ走行で走り抜けていく。カーブの後半に入ったら、少しずつハンドルを戻していき、アクセルを踏み込んで加速させるべくアウトへふくらんでいく。

そのふくらんでいく中で3速から4速へシフトアップしていく。

このカーブを抜けたらヘアピンに向かうのだが、その途中のコースが少しうねっているので、注意して走りたい。

右カーブを抜けてアウトいっぱいまでふくらんだあと、少し右へコースがうねるので、その影響を受けないようなライン取りをしていく必要がある。もしこれを受けてしまうと、左に切り直さなければならず、減速の原因となってしまうので注意したい。



進入が難しいヘアピンカーブ

さてこのコースの最難関であるヘアピンへ。

手前の少しうねったストレートをできるだけアウト側に寄って進入の準備をする。

ヘアピンの抜け方の基本はシフトダウンによる減速を利用して進入、グリップ力を最大限に生かし、テールをスライドさせてインにへばりつき、耐え、コーナー後半で加速させるため、アウトへふくらんでいく。

ではそのやり方だが、現実的な走りと、強引な走りの2つがある。

その一つ、現実的な走りだが、これはドライブゲームをプレイする人なら誰もが知っているアウト=イン=アウトの走り方である。

この走り方は、ノーマルモードとほぼ同じラインなので、混乱することはないと思う。

違うのはアクセルワーク。

2速にシフトダウンしてからハンドルを切り始める。このとき、アクセルを緩めていかないとテールが流れ出す。

アクセルワークでインをキープしていき、コーナー出口に出たらアウトへふくらんでいく。ふくらむのは舗装面から出ないようにする。タコメーターを見て3速、4速とシフトアップしていく。

2つ目の強引な走りとは、インから進入し、より強い減速を利用してマシンの方向を変えていく走り方である。

この走り方だが、図を見てわかる通り、進入はインから。

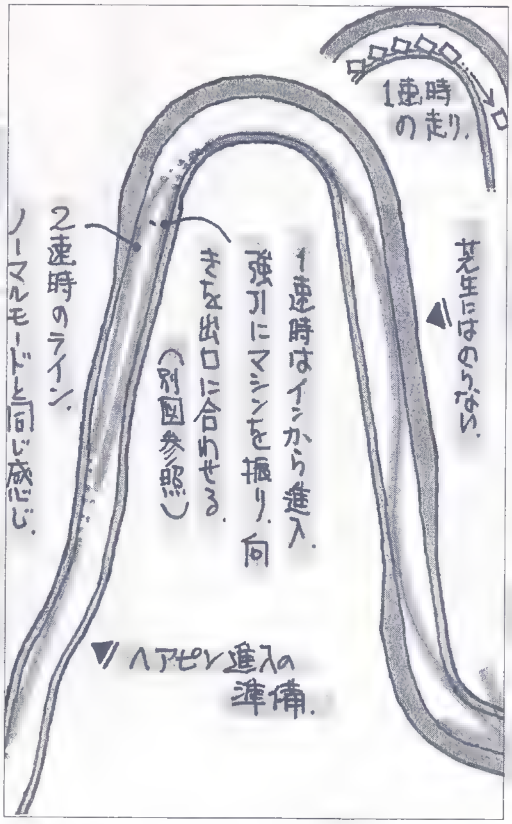
ここから進入し、コーナーが始まったあたりで一気に1速にシフトダウンさせ、いっぱいまで切らないが右へ切り込み、テールを一気に振る。

アクセル全開のままテールをスライドさせつつインをキープ。マシンの向きが出口に向いたら2速へシフトアップし（全開のまま）アウトへふくらんでいくラインを取る。

すでにマシンがアウトへ抜けるほうへ向いているため、立ち上がりの加速がいい。

向きによってはアウトまでふくらまずに立ち上がることも可能だが、それだと1速の時間が長くなるため、やや損をしてしまう。

あとは、3速、4速とシフトアップしていけばいい。



弧を大きく！ 左、右のS字カーブ

ヘアピンを抜けても気が抜けないのが次の左、右のS字カーブだ。

ヘアピンを抜けたあと、アウトにふくらんだところからラインを右へ。舗装面の一番アウト側からインに切り込んでいく。このタイミングはノーマルモードと同じ。

切り込むのと同時に3速へシフトダウンする。そしてインへ。3速全開でインの芝生に乗り、インの壁ギリギリまで攻めていく。

インを突いたあと加速させるためにアウトへふくらんでいくのだが、ここでは次のカーブの進入の関係で、ミドルまでで抑えておく。

この間、グリップ走行。ミドルに出たところで4速へシフトアップする。

ミドルラインを少し走ったあと、次の右カーブへ。

4速全開のまま、インへ進入していく。舗装面から芝生に入ったとき滑りやすい。ここは少しでも速く走りたいので、そのようなロスは許されない。しっかりグリップ走行でインを突いていく。

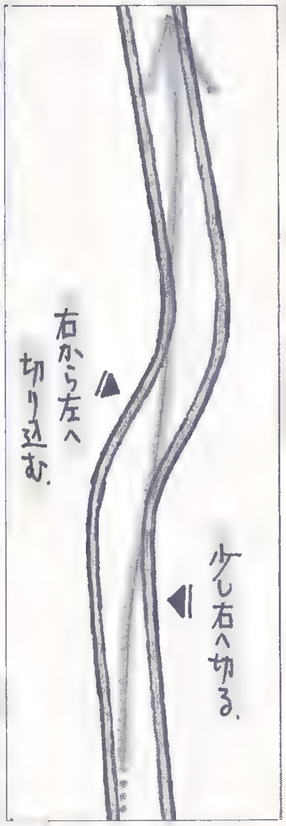
インを通ったら加速するべくアウトへふくらんでいく。

この右カーブを抜けた先には、ジャンプがあるので、抜けてアウトに出たら、すぐに直進状態にしてやる。

この近辺で2位の敵車を追い抜くのだが、どこで追い抜くのかが重要になる。

速いときの例を挙げると、S字カーブの始まるところ（図参照）。ここで抜けると速いと思っていい。





2連ジャンプ後の右、左シケイン

ジャンプを何の不安もなく通過すること。そして軽い右、左のシケインへ。

ここはできるだけ直線的に走り、高いスピードを維持したい。もちろんインを通過した上でだ。

それを成功させるためには、各カーブのクリッピングポイント目指してハンドルを切っていくのではなく、そのポイントではすでに直進状態（次のポイントへ真っすぐ向いている状態）にしておく。

そのためには、早めに切り込み、戻すという作業が必要。

そのタイミングをつかむようにしよう。

右、左、右、右、右…1発抜け複合カーブ

小さいカーブが組み合わさった最後の難所へ。

いつもあるカーブをどう処理していくかがポイントになるが、いちいちそのインを突いていては、かえってバランスの悪いライン取りとなる。

まずは、図を見てもらい、そのラインを確認してほしい。グニャグニャと曲がりくねっているコースだが、そこをきれいな弧を描いて1本のラインが作られている。

コース幅、スピード等からこのラインができている。

ポイントになるのは、コーナーの初め、小さい左カーブのインの芝生に乗るところ。

ここから一気に弧を作る感じでハンドルを切り込む。

2つ目の右のインを空けたあと、3つ、4つ目の右のインを芝生に少し乗り、アウトにふくらんでいく。左の芝生に乗ったあと、直進状態にセットし、ゴールを目指す。

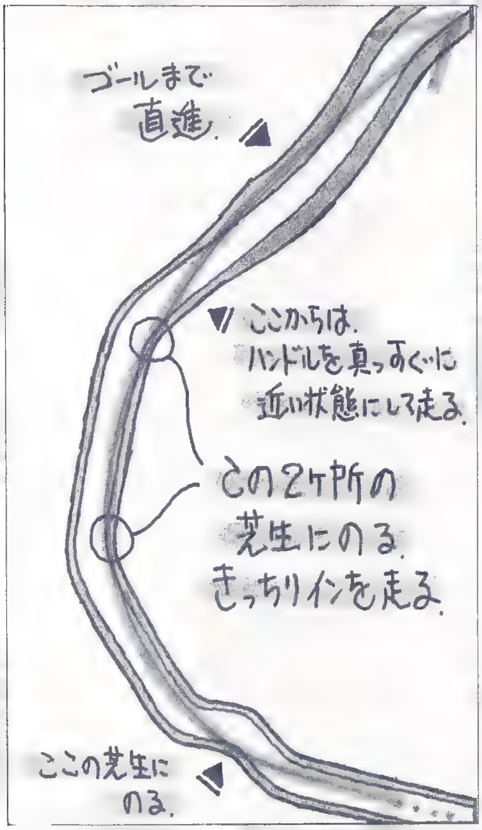
確実に走ろう！

とにかくグリップ走行で走る。少しでも速く走るためだ。

その中でタイムを狙う。

最初の目標として、1分14秒を切ること。何回もプレイすることでしっかりインを突いていき、1分13秒50を狙う。

初級、中級をクリア時点で2分9秒、上級者なら2分8秒は切りたい。



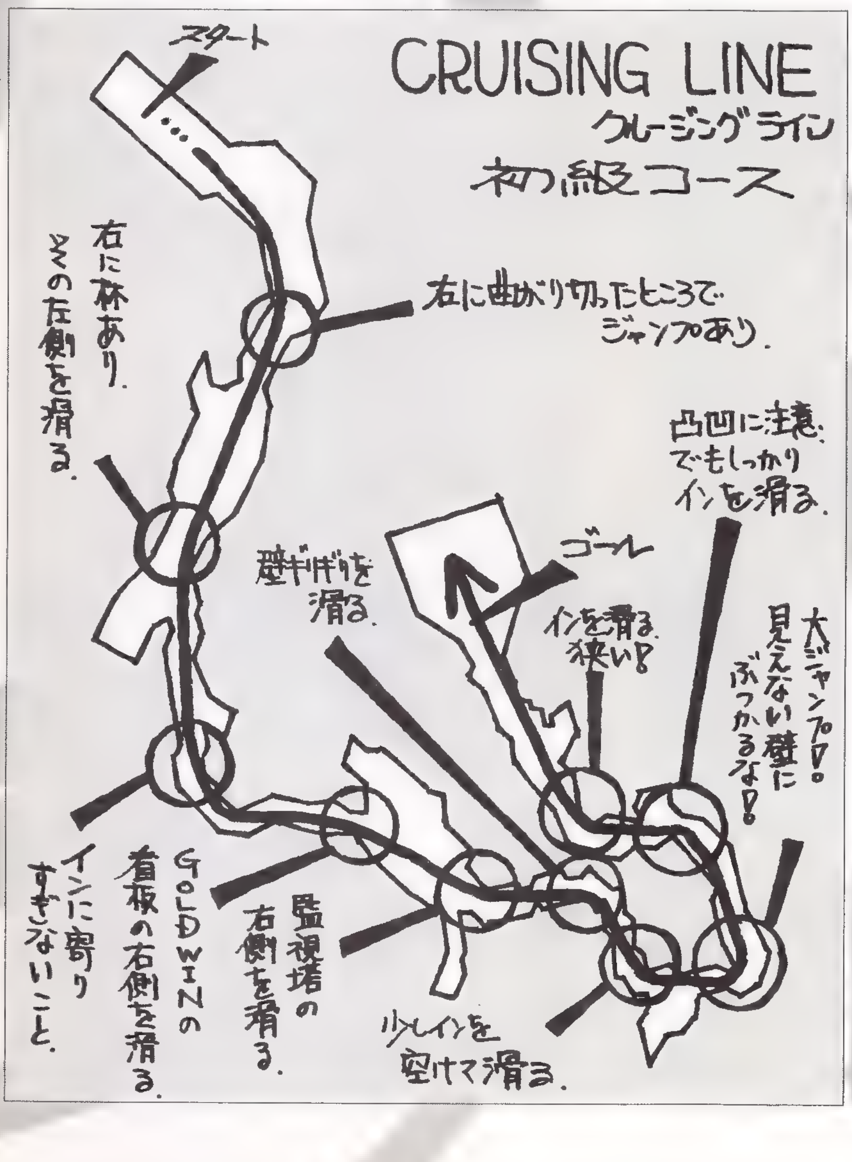
レースモードで遊ぼう！初級編

ALPINE RACER

アルペンレーサー

コースのどこを滑ってもOKなレースモード。
どこを滑ればタイムが縮まる？ちょっと危ない体感してみません？

担当:スキーコーチの仕事探し中のずるずる



レースモード 初級 CRUISING LINE クルージング　ライン

今回よりアルペンレーサーもレースモードに突入する。

タイムトライアルモードでは、普通のアルペン競技にあるものでプレイをしていたが、このレースモードは、なんと選手が一斉にスタートしてゴールを目指すもの。

指定されているコース内でとにかく速く滑る。できるだけ最短コースを滑り、1位でゴールするのだ！

タイムトライアルモードと比べるとターンする数は激減しているため、楽そうに思えるが（タイムを狙わなきゃ楽に滑れるけど）、速いタイムを出そうとすると、コースを攻めていかないといけない。コースを攻めるということは…壁とお友達になること！

ただお友達になるだけでもよくない。ある程度距離を取ることも必要だったりする。

より速く滑るための知識としては、ジャンプを抑えること、意味のないエッジングはしないということ。

これを実行するには、まずコースを覚えていなければ、防ぐことも不可能である。

コースを覚えることで、次のシーンを思い浮かべ、どう進入すればいいか、どこら辺に凸があるのか、ジャンプしないためにはどこを通ればいいのかなどを予想、実行していかなければならない。

あとはどこを通ればいいか。それを中心に見ていこう。



レースモードアタック!

モードを選んでスタート。GO!のサインで一斉スタート!

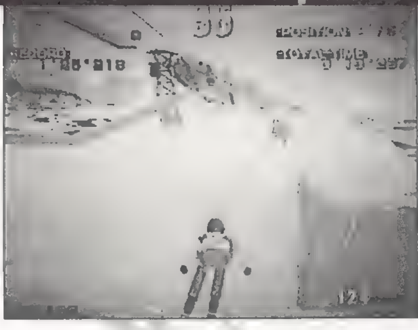
出始めは穏やかな斜面を滑っていく。極端なエッジングは避けるようにして、少しずつ右へ滑っていく。

少しずつ斜度が増してきたところで右へコースが傾いていく。コースなりに滑る。もちろんイン側を滑っていく。

イン側を滑るわけだが、インの壁にへばり付こうとしすぎると、壁は弧状にはなっているもののそれは遠くで見た場合の話。近くで見ると、いくつもの真っすぐの壁が連なっているものだということがわかる。

このため、攻めすぎてしまうと壁の角の直後にぶつかることがある（インに入りすぎて）ので注意したい。

それを注意しつつひたすら右へターン。ゴンドラが左手に見えたあと、両側に緑色の看板が見えたらラインをミドルに戻し、ジャンプしていく。



緩い右ターンからコースの中央へふくらんでいく。すぐジャンプ。

とにかく最短コースを探せ!

ジャンプ後、コース中央を滑り、少しずつ左へ。

ゴンドラが右へ消えるころ、コース中央に林が見えてくる。この林の左を通り、約40度という斜面を左寄りに滑り落ちていく。やや斜面が緩くなったところでチェックポイント。

チェックポイント後、コースは左へ曲がっていく。

そのインをギリギリに滑って距離を縮めたいが、よーくその雪面を見ると土が出ているところがある。そこを滑るとスピードが落ちてしまうため、そこを滑らないように気をつけ、できるだけインを滑れるようにしていく。

緑色の左への看板が右手に見えてきたらラインを右へ変えていく。ここのインはちゃんと雪が着いているのでインを滑ることができる。

少し斜面が緩くなったあと、1度ジャンプする。そのあともまだコースは右へ曲がっていくので、それを考え、右斜め前方へジャンプできるようにする。

ジャンプしたあと、ラインをインに取り、GOLDWINの看板の右側（狭い!）を滑り、抜けていく。

その先は緩斜面へ出る。GOLDWINの看板を抜けてからの緩斜面を、左斜めへラインを変えていく。

緩斜面の終わりに見える緑色の建物（監視塔みたいな）の右横をギリギリに抜けて次斜面へ落ちていく。

ここからまた斜度がきつくなる。インを攻めてもいいが、ここもまた雪が着いていないので、やや空けて滑っていく。



壁と看板の間を抜ける。このぐらいの幅は広いほうだ！楽勝！



建物の右側を抜ける。あまり左に寄るとスピードが落ちてしまう。

滑れるところは使え!

建物の右横を抜けたあと、やや左へ落ちていく。あまりジャンプさせないために少しインを空けて滑る。

緩斜面に出たらラインを中央へ移し、チェックポイント。

通過後、また斜度を増して右へ落ちていく。雪面はバッチリなのでインを滑る。

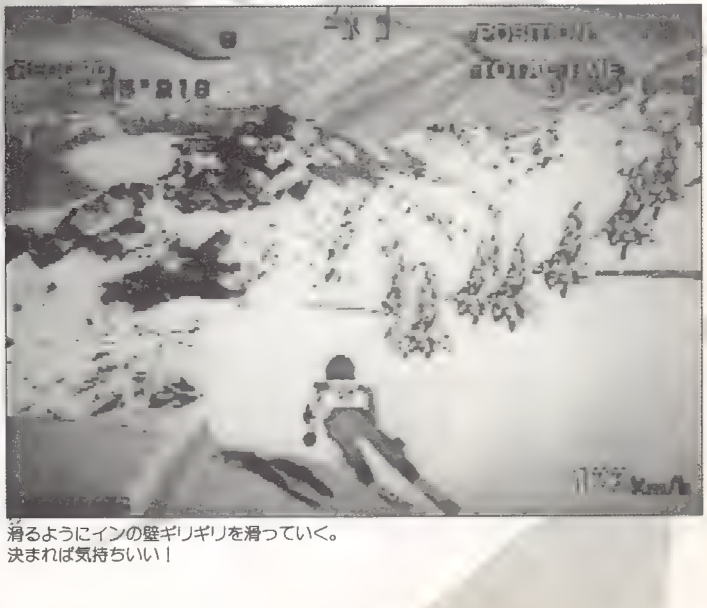
少し広くなったところ（右へ傾いた斜面だが）でラインを左へ移していく。するとすぐジャンプへ。その目印は、右の緑色の左への看板。

ジャンプしながら左へ進むが、あまり左に寄りすぎると凸があるので注意したい。

コース中央に着地したら、両側にある緑色の看板まで中央を滑り、左へ大ジャンプ!

ここのジャンプ、かなり飛距離がでるため、インに寄りすぎて、見えない壁にぶつかることがあるので注意。

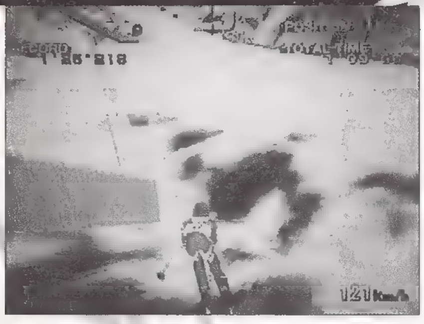
対処法は左に行きすぎないこと。どれだけ寄るかは慣れ



滑るようにインの壁ギリギリを滑っていく。決まれば気持ちいい！



そんなに大きなジャンプではないが、確実に左へ進むこと。



左へターンしながら落ちていく。微妙なコントロールが難しい。

ていくしかない。ある程度ジャンプすると、下が見えてくるので、それを確認しつつ、できるだけ左に寄っていく。
　着地したら橋の下を左ギリギリに抜け、左にターンしていく(ここで小ジャンプあり)。真っすぐの斜面に出たら左寄りを滑り、次の左カーブを雪面に気をつけてターンしたら最後の右カーブのインへ。
　最後の右カーブのインは林。この中をなんと抜けていく。
　抜けていくところは一番イン側。合わせるのが難しいが、少しずつ合わせていけば大丈夫。ここを抜けたらあとは直線。ゴールまで落っこちよう。



大ジャンプ！左に行きすぎるとぶつかる！着地点にも気を使うぞ！



さあいくぞ！非常に狭いところに向かっていく。ターンしながらだ。

こんなタイム狙えます！

　できるだけ絵を大きく載せてみたので、どこを通ればいいかわかってもらえるのではないかと思う。
　ミスなく滑っていくことを目標とするが、やはり1位ゴールでないとな。1位ゴールができれば自分の滑りをリプレイで見られるしね。
　1分25秒台を狙ってみよう。

ペースカーで逆走パートⅡ中級を走るぜ!

INDY 500™

高低差があるため一番違和感があるかも!

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる



この違い やってみないと わからない!

このゲームには、やさしいものから難しいものまで3つのコースがあるが、その中で、高低差がしっかりあるのがこの中級のハイランドレースウェイだ。

逆走すれば当然風景も変わるのだが、頭の中で順走で見ているものを逆転させるということで、ある程度想像ができると思う。

しかし高低差があると、見える範囲が変わるため、想像しにくい。そこがカーブとなるとなおさら難しい。



両側を岩に囲まれた谷間から絵が始まり、スタートへ。

逆走アタック! 1周前半の展開

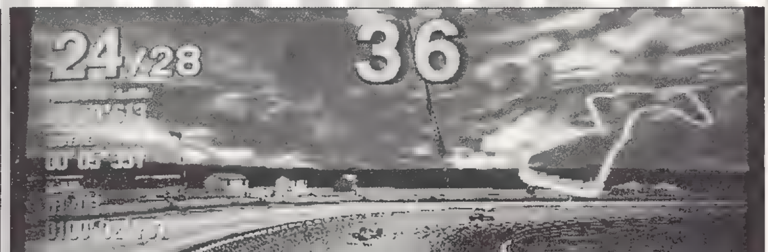
逆走スタート!

いつもとは逆に、谷間からメインスタンド前へローリングスタートしていく。右、左の逆S字カーブを抜けたらレースが始まる。

メインスタンド前を通過し、本来なら最終コーナーである直角カーブへ。

順走での走り方をここでは逆にしてあげればいい。

左いっぱいから進入して、ATならブレーキを踏んで、テールを少し流してインに入り、MTなら、ブレーキポンに、5速へのシフトダウンでしっかりグリップさせて走り抜けていく。



逆走の1つ目のカーブは、シフトダウンが必要な右カーブだ。

抜けるとき、横Gにマシンが耐えられないことがあるため、インを突いたあと、何回か右へ切り込み（ハイグリップ走行）滑らない、グリップ走行をするようにする。

少しストレートを走り、トンネルへ。

全開でグリップ走行ができないのは逆走でも同じなので、しっかりインを走りながら、ハイグリップ走行で、強引にインに張りつくようにしよう。

カーブに入ってから切り込むと手遅れになることがあるので、進入時の1発目で少し強めに切り込み、2回目の切り込みで、ふくらまないようにさせる。

トンネルの脱出は、そのままインを走る。

右寄りを走って次の左カーブへ。

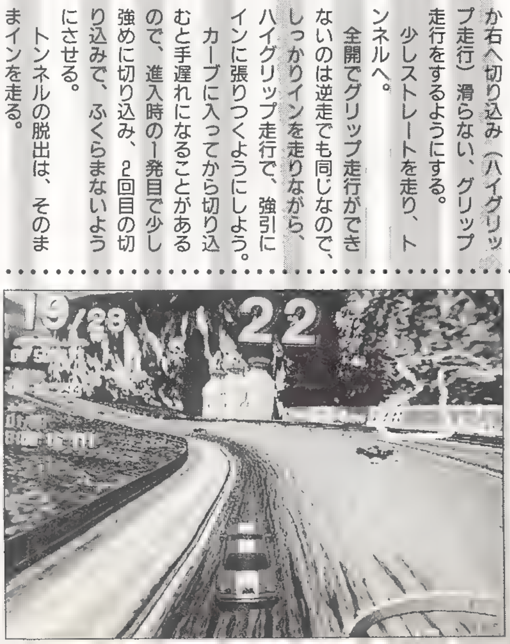
全開で抜けるカーブの中では、グリップさせるのが一番難しいところ。



ハイグリップ走行でちょっと暗いトンネル内を走り抜ける。

当然ライン弧を大きくし、滑り出す要素をなくすが、それでも最低1回は切り直さないと（滑り出すので）グリップ走行ができない。

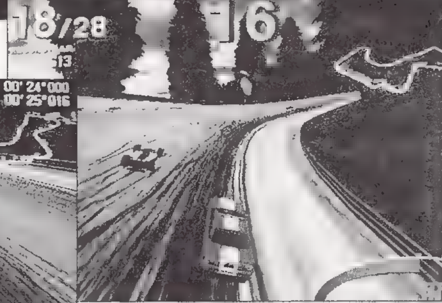
その切り直しは、インを通過し、ふくらんでいく途中だが、重要なので、1回目の切り込みで早めインに入れるイメージで走るといいだろう。



できるだけアウトから進入し、340km/h以上をキープ。

逆走アタック！ 1周中盤の3連カーブ

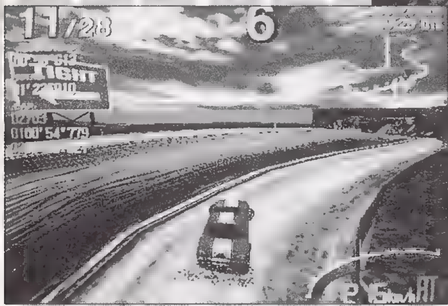
ここのコースで楽しむ場所を探すなら、ここの右、左、右の3連カーブだろう。


1つ目の右、オンロードを走る。


2つ目の左、ダートに進入する。

順走のときと違うのは、2つ目のカーブまで有視界走行ができるということ、ダートに入る順番が変わるということ。

逆走でここを走り抜けるライン取りは、1つ目の右はオンロード、2つ目の左、3つ目の右をダートに入り抜けていくものになる。


3つ目の右、ダートからダートへ渡っていく。

走り抜けるための手順が逆になるだけならさほど問題がないのだが、逆走で1つ目となるカーブは、順走時は加速途中（5速から6速へシフトアップ）だが、逆走ではトップスピードでの進入となるため、単に逆にする頭の切り換えが役に立たなくなるのだ。

となれば、逆走用に新たに走り方を覚えないといけない。

全開で1つ目の右へ進入するのだが、普通にインに進入するだけではテールが流れてしまうので、クリッピングポイントを通過するまではハイグリップ走行をしていく。

インを突いたところから、ハンドルを戻していき、次の左カーブのダートへ直進する。

2つ目の左カーブのダートに入り、インを突く。このとき5速へシフトダウン。

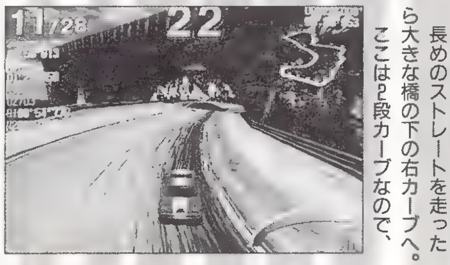
曲がり切る前に、3つ目の右カーブに向けハンドルを戻し、次の右のダートへ渡る。このとき4速へ。

ATならアクセルを緩めるようにする。

インを突いたら加速させるためアウトへ。

逆走アタック！ 最大の難所へ

長めのストレートを走ったら大きな橋の下の右カーブへ。ここは2段カーブなので、




右、右と2回右カーブが続く。しっかりインをキープすること。

アウトから進入し、早い時期に減速をしてインを突けるようにする。

それぞれのインをしっかり突くようにしてラインを取り、ハイグリップ走行で抜ける。

カーブを抜けたら樹木の下を走り、例の急カーブへ。

順走のときは、高いところから低いところへ、入り口から先が消えていくカーブであったが、逆走では、その後半にあたる部が上り坂となる。

ここのカーブの構成は、きつめのカーブが2つあるものだが、その間隔が短いため、必然的に1つの弧になる。

抜け方は、アウトからまず進入し、ミドルまできたところでブレーキを0・5秒ほど踏み、5速へダウン。この減速でインに一気に入り、ハイグリップ走行をしながらアウトへふくらみ、加速させていく。

ATの場合、ブレーキ&アクセルオフで抜けていく。

逆走アタック！ 1周後半から先

右急カーブの出口近辺は、見えにくいため、どこまでふくらんでいいのかわかりづらい。慣れる、わかる、までは、できるだけ強めにハイグリップ走行をしてふくらまないようにするといい。

そこを脱出できればあとは左ロングカーブだ。

順走のときのカーブの具合が逆になることを忘れないこと。最初がややきつめなので、最初からハイグリップ走行で進入していく。

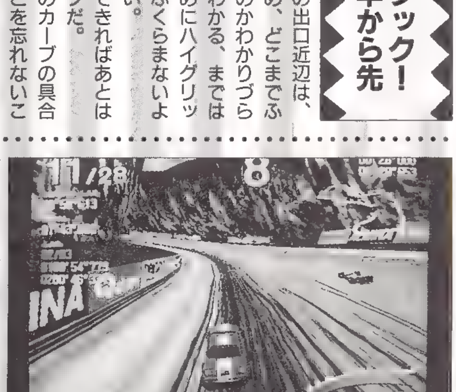
カーブが緩くなったら普通にハンドルの切り角固定でグリップ走行をしていけばいい。

谷間を抜け、右、左のS字（わかりにくい）を直進で斜めに抜けたら1周完了。

さあ、あと2周！

最初は難しく考えてしまい失敗するかも。がんばろう！


長い左カーブは前半がきつい。ハイグリップ走行でインキープ。


右、左のカーブは斜めに走り抜けていく。さあ2周目へ。

スリップストリームを使わずにトップスピードが上げられるテク発見！

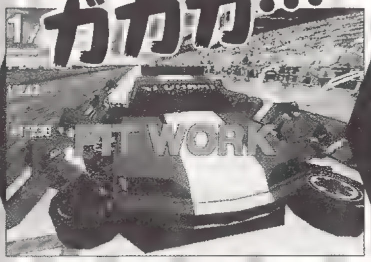
ハイスコア争いにはまったく関係のない話なのだが、このインディ500にもトップスピードを上げることができるテクニックが見つかった。

これは、通常スリップストリームでなければ出し得ないトップスピード（初級コースで424km／h、ベースカーでは422km／h）を、その効果なくしてずっとそのスピードで走れるというものだ。このテクを使用すれば、敵車のいないタイムアタックモードでも速く走れる。通信時でも有効なテクだろう。

さてこのやり方だが、まずMTであることが必要。そのマシンでピットに入り、ピット作業をする。終了したらスタートするわけだが、そのとき、アクセル全開、シフトを1速のままにし（シフトはいじらない）、ピットを脱出していくと…なんと1速では考えられないスピードに達するのだ。

ちなみに中級、上級コースでは、1速でかなり高いスピードまで引っ張れるが、得できるスピードまで達しない。



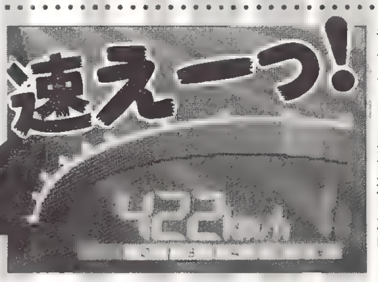




ピットイン！作業を終え、1速のまま再スタート。あれれ？



ホイルスピンで煙を上げつつどんどん加速！1速なのに、えーっ！



つひにあと1本

パルスター

実はストーリーはCD版を買えば読めるもの。そっちにはオリジナルステッカーも付いてるよ。

担当：Dr.Ace

▶ストーリー

西暦2248年、火星ベース基地において、人類は初めて異生命体が発するパルス信号をキャッチした。しかし、このときはまだ、史上最悪の恐怖の始まりであるとは誰も気がつかなかった…。

実は人類が異生命体の信号をキャッチすると同時に、異生命体のほうでも地球の存在を確認し、光速をはるかに上回るスピードで地球への接近を開始したのだった。この異生命体の行動に懸念を抱いた太陽系連邦は、不測の事態に備えて〝スペース防衛軍〟を創設した。

それから8年後の西暦2256年の7月7日17時。ついに異生命体は、太陽系圏内にその姿を現し、海王星防衛軍との戦闘の火ぶたが切って落とされた。戦いは想像を絶する激しさで、戦火は瞬く間に太陽系全エリアへと広がっていった。連邦は、戦局を打開するために敵の本部がある銀河の中心に向けて、攻撃部隊「パルスター」を出撃させた。

そして、2年が経ち、戦闘は終結した。太陽系連邦は壊滅的なダメージを受け、その戦力のほとんどが失われた。太陽系はその姿を大きく変え、海王星は塵となり、木星は太陽系第2太陽と化し、地球も地軸の変化で大陸の60%が水没した。派遣された攻撃部隊「パルスター」も交信が途絶えたままで、その生存を確認する術もなかった。

そんな中、追い打ちをかけるように敵は新たな動きを見せ始めていた。

もはや、一刻の猶予も許されない！

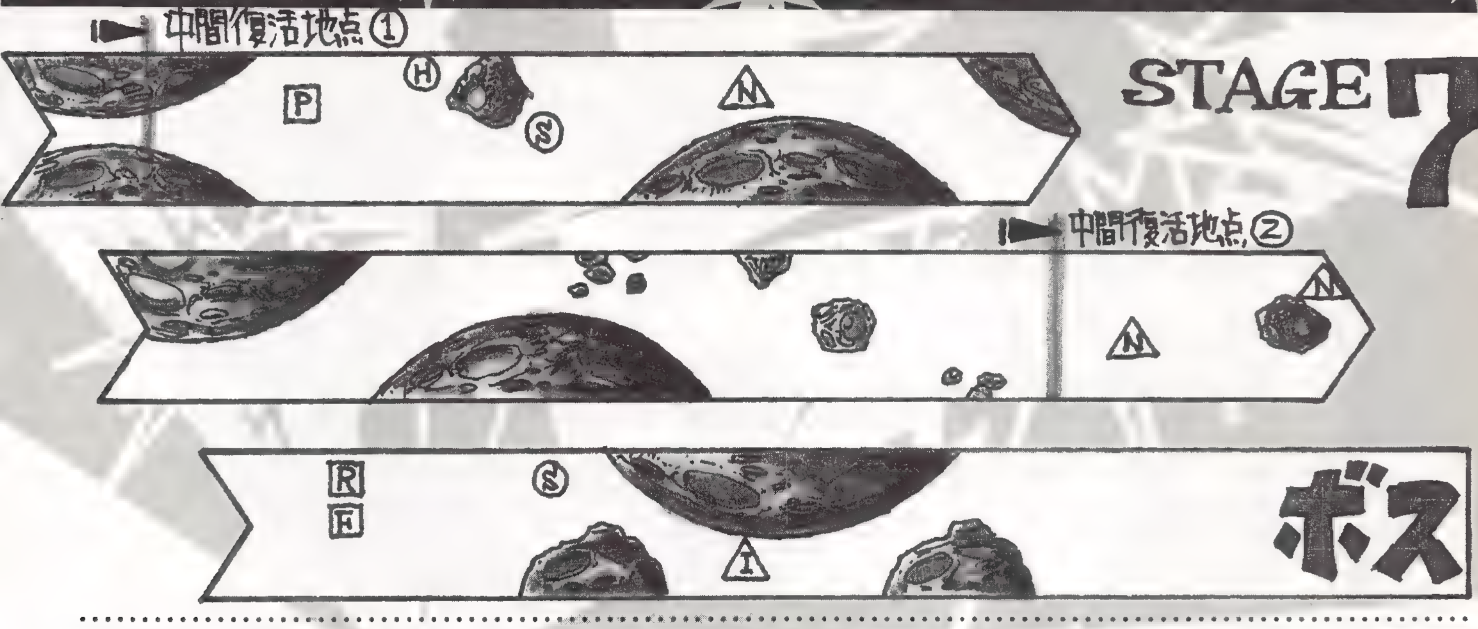
太陽系連邦は残る最後の戦力をかき集め、第2次攻撃部隊を結成。「すべての敵の根絶」という苛酷な指令を下し、再び銀河の中心へと発進させた!!



山崎　薫は姉の直美とともに防衛学校に入学。2人は学校内で1、2を争うパイロットとして将来を有望視されていた。姉の直美は卒業と同時にスペース防衛軍に入隊し、そのずば抜けた才能で屈指のパイロットとなるが、攻撃部隊「パルスター」に志願して出撃してから、その消息は不明である。今回、薫は姉、直美の意志を継ぐべく第2次攻撃部隊に志願し、愛機Dino246で姉の待つ銀河へと飛び立って行った。

▼パイロット紹介

名　　前：山崎　薫（やまざき　かおる）
職　　業：スペース防衛軍パイロット
生年月日：西暦2238年6月15日
出 身 地：ネオ北海道（JAPAN）
身　　長：167cm
体　　重：46kg
スリーサイズ：84・58・86
血 液 型：B型
家族構成：父、母、姉、薫の4人家族（両親はネオ北海道の北見シティーで20世紀風カフェを営業中。姉は薫と同じくスペース防衛軍パイロットで現在は消息不明）

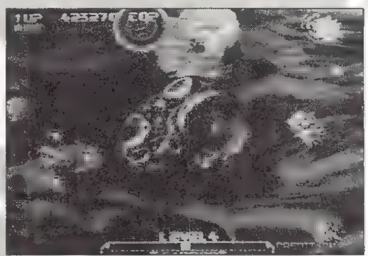


ステージ7 ダークネスネビュラ

ここは隕石群の高速スクロール面（といっても大した速さではないが）。完全にパターンにはまるので敵の出現位置は覚えていこう。やっぱり死ななければ楽な面だ。

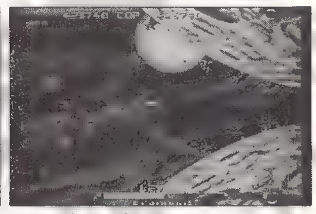
ザコ対処ポイント

この面の重要ザコは、子供を吐く緑の中ザコ、角の生えた青ザコ、8方向電撃を撃つ赤いザコ、硬い緑ザコ（復活時のみ）、レーザー砲台、この辺りだ。


上を倒してから下を通りたい。

緑中ザコは復活のときに非常に嫌なキャラ。倒さずに後ろに残してしまうと、子ザコが大量に発生して面倒なことになる。出現位置を覚えておいて最優先で倒そう。溜めショットをレベル3とレベル2で倒せる、ということを知っていれば結構楽になるだろう。

青ザコは、やっぱり出現位置を覚えるのが重要。画面に現れてから、くるりと回って自機の方向を向くと突進してくる。その場ごとに対処法が必要だ。


光子ミサイルが役に立ってくれる。


特に後ろの青ザコ。

赤ザコは溜めショットで上か下の1列を確実に倒しておこう。強い敵ではないが、動きを封じられるので残しておくとやっぱり厄介だ。

硬い緑ザコは復活時は辛いので、内側に入らずに外側を誘導しながら対応しよう。

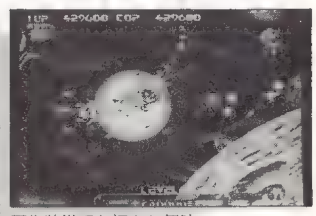
レーザー砲台はラインを覚えて光子ミサイルで倒そう。これもメモリー必至。

あとはどうとでもなる敵なので、とにかく死なずに進むことを心掛けよう。

出現パターン

スタートしてまずスピード。このあと緑中ザコ×2。でかい小惑星で赤ザコ編隊が出たのち、電撃を放つ赤ザコ。ここまで、復活でボイジャーがなくても何とかなるだろう。

次の真ん中に小惑星があって、上から緑中ザコが出てくるところから。ここは緑中ザコにレベル3を当てておいて、上からまわって復活時のみFレーザーを取って、それから下からの緑中ザコを倒そう。


フル装備でも押され気味。

そのあと下からの緑中ザコを相手にするが、ここは非常に復活時だとつらいところなので、ボンバーを使ってしまっても仕方のないところだろう。もちろんノーミスできているならボンバーなんて問題外だ。

次のでかい小惑星に挟まれているところは、この面の山場。レーザー砲台はできるだけ壊そう。ここを越えれば中盤だ。

まず、Pレーザー。ここから青ザコの登場。出現位置に重ならないよう、画面真ん中で対応しよう。ホーミングは無視してもよい。

ここで硬めの緑のザコ編隊。弾をばらまいてくるがフル装備なら問題ない。復活時だが内側に入るとまずいことになるので、外側でゆっくり移動しながら避けよう。


このライン（横軸）。


このライン（横軸）。

Nビームが出現。あとは死なないように。緑の光る弾を吐いてくる砲台はためショットで倒して、次の隕石群は上からのは左上で耐えることができる。下からのは死ぬこともあるらしいので、左下固定はやめておいたほうがよさそうだ。なお、ここの真ん中の小惑星は壊せる。これで中盤もクリア。

後半は全くのパターン。復活だとスピードが出るが、普段は出ない。その後、赤い電撃ザコ、Nビーム、青ザコ×8とくる。このとき砲台も一緒に倒すため上から2段目のザコを狙おう。次は一番後ろに下がって、また出現の青ザコのうちの上2つをボイジャーで体当たり。その後、小惑星の上ぎりぎりにラインを合わせて、Nビームを拾いつつレーザー砲台を避けて進もう。

上からの緑中ザコを倒しつつ下に移動して、下の緑中ザコも倒そう。このときRレーザーとFレーザーが出るが、次の面のためにNビームのまま進められるように。ここは一番後ろで、ためショットとボイジャーの直当てで進めば楽に進める。

その直後レーザー砲台があ



って、そこでスピードが出るので復活時は何としても拾おう。あとはイオを取って狭い道を抜けてボス戦だ。3つのレーザー砲台はイオをまっすぐ向けて。最後の砲台は、安全をみるなら撃ったあと前に出よう。

ボス…

強さとしては真ん中ぐらい。やっぱりやられるようなことにはならないだろう。

このボスは段階がなく、

①くるくる画面中を移動
②岩ばらまき
③ピンクのレーザーばらまきとザコ放出
④ブレスを吐きながら黄色い狙い弾×3セット、最後にホーミングレーザー

という攻撃をしてくる。

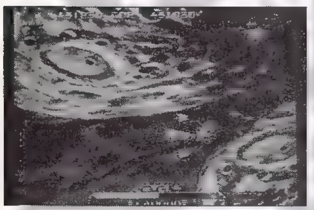
①は最初の登場のときのみ。あとは②から④のループ。3度目の②で自爆する。

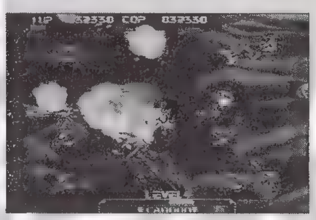
②は移動したり止まったりして壊せる岩をばらまいている。③は向こうでまるまっているザコとピンクのレーザー。④もまったくその通り。

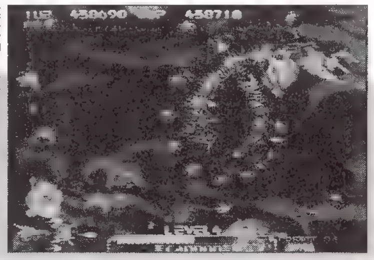
基本的にはイオを真上に向かせていれば左下が安地で、④のときのみ黄色い弾をちょんちょんと上、下、上とセットごとに誘導で避けて、ホーミングレーザーもついでに避ければOK。ホーミングはぜんぜん甘い。

なお、たまに③のピンクのレーザーが左下で当たることがあるので、ちょっと上に避けよう。

速攻なら最初に出てきたときから巻かれつつためショットを当てて倒そう。早ければ1度止まったあと狭いところに巻かれて、その次に頭を見せたあたりで倒せるぞ。


イオで。


一番後ろ。


基本的に左下。

稼ぎポイント

やっぱりザコを逃さないことが重要。それ以外にはあまり要点はない。強いて言うなら、ボスで岩が50点したりするので多少ちょろちょろと壊そう。

次回は最終回。ドジョウが曲者だ。

「PUSH START」までの道

アーケードゲームができるまで

家庭用ゲームとはまったく違った「業務用ゲーム」。その開発はどのようにされているのか？企画立案から基板がゲーセンに入るまでをゲー太郎とむーちゃんが追跡するぞ。

文：シラトリスト辻本
イラスト　奥谷かひろ

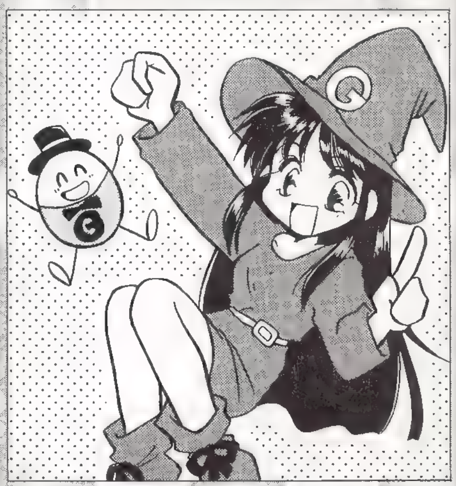
ゲームを創ろう！ ——アーケードゲーム開発の流れ——

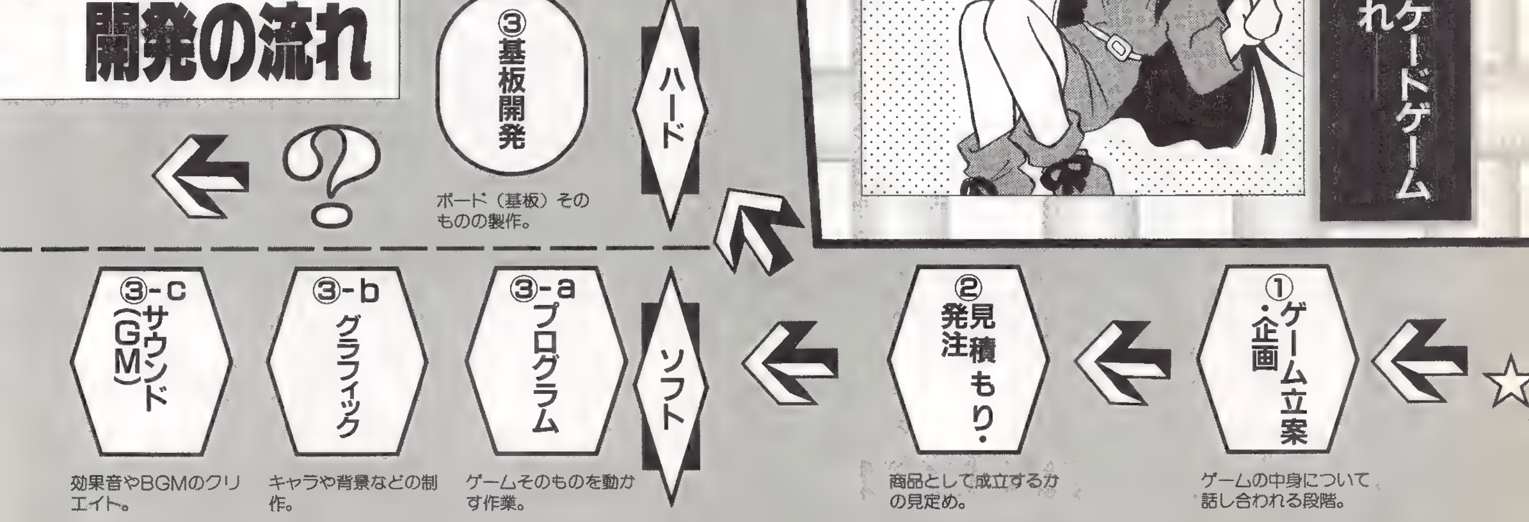
ゲー太郎&むーちゃん登場!!

(む)読者の皆さん、こんにちは。むーちゃんです。
(ゲ)ボク、ゲー太郎。
(む)もしかしたら初めまして、って言ったほうがよかったかなぁ。
(ゲ)そうだネ。新しい読者には誰だかわからないだろうし、いまだにボクらがゲーメストのマスコットキャラクターだってことを知らない人もいるしネ。
(む)じゃ改めてご挨拶。初めまして、ゲーメストマスコットのむーちゃんです。
(ゲ)アーケードゲームのことなら何でも聞いてヨ、のゲー太郎でス。よろしくネ。
(む)というわけで、これから2人でアーケードゲームができるまでを追跡していきたいと思います。

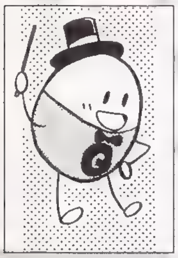
ゲームを作ろう

(む)まずは下図の①ね。メーカーさんで新作ゲームを作ろう！と話があがるわけよね。
(ゲ)そう。それがシリーズものだったら、次回作はどういった内容、使用&登場キャラクターやストーリーにするか、単発ならどういうジャンルでいくか、とがいわゆるソフト面での検討がされるわけ。
(む)次回作で消えてしまったりするキャラがいたりするのはこのときが多いのね。そのキャラのファンにもツライことだけど、そのキャラの担当者も寂しいんじゃないかしら。
(ゲ)そりゃ何といっても生みの親だからネ。でも新しいキャラやシステムを導入したりする楽しみもあるし、寂しいなんて言ってられないヨ。
(む)そうよね。プレイヤーだって新作が出れば、それが例えば対戦格闘ものだったらチェーンはどうなっているのか、とか超必殺技コマンドは？って気になるもんね。それを作る開発者ならなおさらよね。
(ゲ)そうして今度は図の②の段階に入るわけだけダ。
メーカーだってゲームを作るからには利益が出ないといけないからネ。この予算でどれだけのものが作れるのか、またはその逆とカ。製作が決定すれば、基板にのせる部品などを注文したりもしなきゃならないシ。

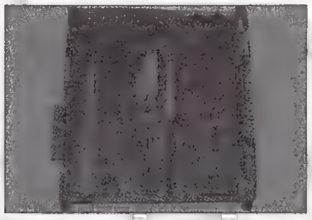




ゲームの心臓とは何か

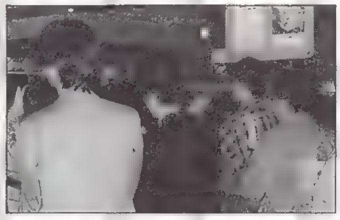


(ゲ)さあいよいよゲーム部分の製作に入るヨ。図の③を見テ。
(む)ねえねえ、ゲー太郎。ハードって書いてあるほうにあるおっきな『?』マークは何?。
(ゲ)よくぞ聞いてくれました、お客サン。
(む)誰がお客さんよ、誰が。
(ゲ)まぁまァ。とりあえず下のa~cの部分はわかるネ?。
(む)うん。キャラクターのグラフィックやプレイ中の効果音(音楽)などを作るってことでしょ。メストの7月15日号の付録で見たわ。で、キャラクターを作ったら、ゲームだから動かさなくちゃいけない。そのプログラミングをする人もいるのよね。
　そのときに、よりキャラクターに個性が出るようにバックストーリーを作ったりもするのよね。どちらかというと創るっていう感覚よね。
(ゲ)それはソフトウェアつまりゲームの中身の部分(表面に現れるものだけどね)。それはともかく上の部分はハードつまり基板の開発部分。
　基板っていうのは早い話ゲームという商品のパッケージそのものだから、いわゆる企業秘密ってヤツなんダ。
(む)だから『?』なのね。
(ゲ)そういうこト。コンピュータを使ってCPUを板の上で構築したり、この予算ならICはいくつ積めるか、システム基板に乗せるのかなど、さまざまな方面で検討され、たった一枚の基板の開発が進められているらしい、とだけ言っておこウ。
(む)もちろん各部門単独でというわけじゃないんでしょ?
(ゲ)流れ図ではそう見えるかもしれないけれど、実際は連絡を密にしてより完成度の高いゲームを作ろうとしてるハズ。だから3段階目というくくりで見てほしい。もちろん開発部門だけじゃなく、広報や宣伝部門も参加してるはずサ」
(む)営業の人も開発に参加しているの!?
(ゲ)そうサ。ゲームは作って売ってそれで、ハイおしまいじゃないだろウ?
(む)そういえばそうよね。今どんなジャンルがウケているのかとか、このシリーズは結構人気があるぞ、とか知ってないといけないものね。実はゲームを作ってからのほうがドキドキしてるんじゃないかしら。インカムいいのかな?なんてね(笑)。
(ゲ)いまは対戦格闘が主流になっているけど、またアクションを盛り上げようとしている人たちもいるだろうしネ。
(む)格闘もいいけど、そろそろアクションゲームをバーンと作りましょうよ!なんていう売り込みは確かに営業の人向きね。

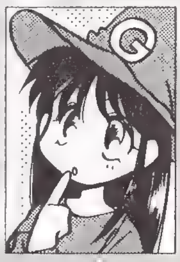

謎のベールに包まれた基板開発。次こそは!?

発売前にプレイできる!?

(ゲ)そうこうしてやっとテスト基板ができるんダ。
(む)テスト基板って?
(ゲ)もうあとは最終調整を残すのみ、それが終われば発売できます、っていう状態の基板のことだヨ。


ロケテ風景。こうして前人気ができて、それが最終調整の参考になるのね。

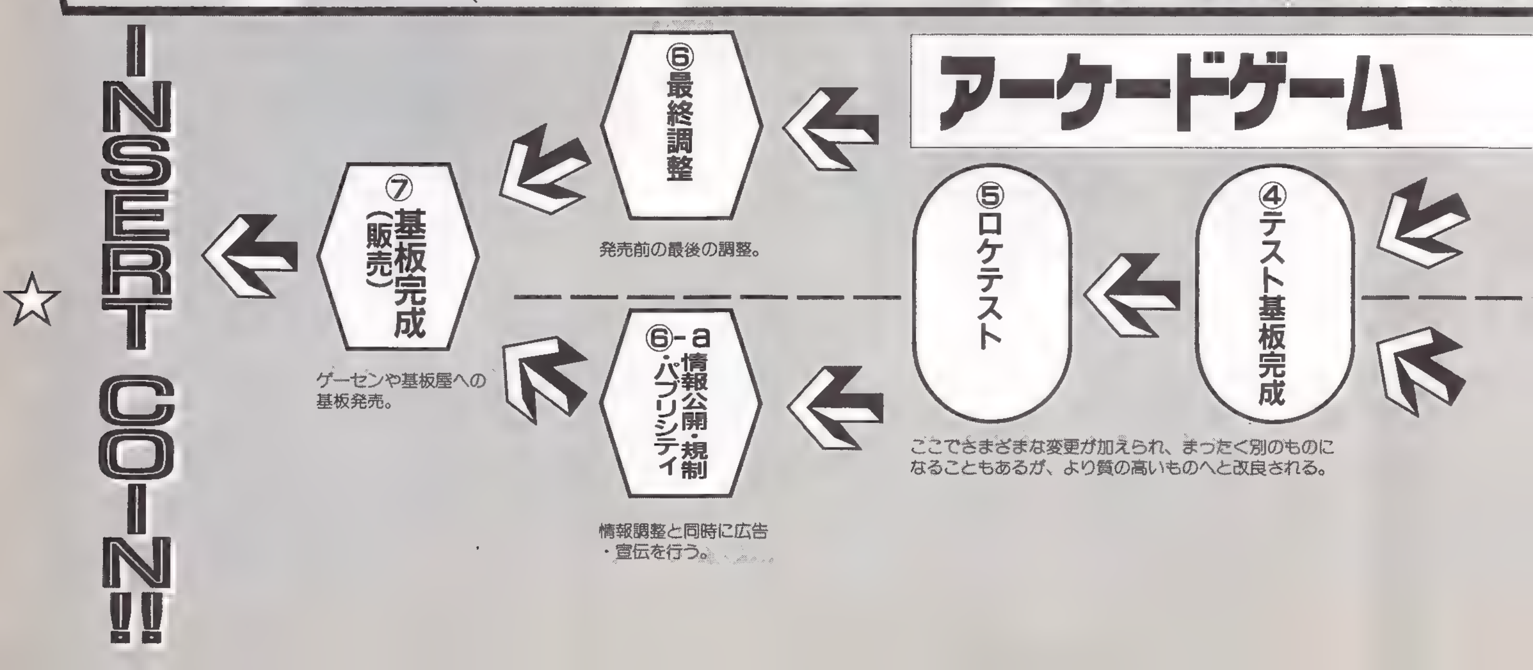
(む)そうするとこのあたりからロケテが始まるのね。
(ゲ)そウ。ロケーションテスト、通称ロケテ。実際にゲーセンにそのゲームを置いてみてお客さんの反応を見るんダ。
(む)期待の新作だとここに人がたくさん集まるのよね。それでやってみて『ん?バランス悪くない?』とか思っても実際に発売後にやってみるとちゃんとなってるのは、ここでプレイした結果が反映されているのね。
(ゲ)全部が全部そうだとはいかないけど、ロケテでそういったゲーム内容や人気の先読みがされて最終調整に入ル。ちなみに図③から図⑤まで枠の形が違うのはここがアーケードゲームならではの開発の流れだからなんだヨ。
(む)で、この⑥-aは何?パブリシティてのはいわゆる宣伝のことよね。
(ゲ)早い話、広告をうちながらゲームを長く楽しんでもらえるように、そのゲームについての情報流出をある程度コントロールすることなんダ」



(む)ふ~ん。そうなんだ。何でもかんでも教えればいいってものでもないのね。
(ゲ)そりゃそうだよ。でもこれは情報操作じゃなくて、情報調整とみてほしいね。情報は無限じゃないから、蛇口を目いっぱい開くよりも、ある程度小出しのほうがより長く話題にできるからネ。まぁ規制には違いないけド。
(む)情報うんぬんという話が出てきたってことは…。
(ゲ)そう、ここで我らがゲーメストの登場ってわけダ。
(む)ロケテが始まる前後からライターさんや編集者さんがわらわらと動いて、質・量ともにできる限り高いものを読者の皆さんにお届けできるよう日夜、がんばっているのよね」
(ゲ)むーちゃん、何かいま、誰かがのり移ってたみたいだったヨ(笑)。
(む)まぁ、そんなこんなでテスト基板に最終調整が加えられ、あとは発売を待つだけとなりました。

INSERT COIN!!

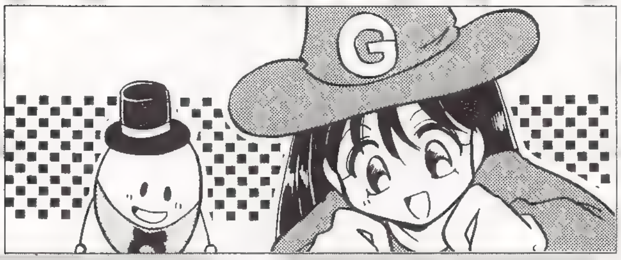
(む)こうしてやっとゲーセンにゲーム基板が入ってきて遊べるってワケね。
(ゲ)そウ。でも。ゲーセンに出回ってからもマーケットリサーチは行われていて、その結果は次の作品に反映させているんだヨ」



(む)ふぅん、それでフローチャートの最初と最後に星印があるのね。
(ゲ)一つのゲームを作るのにこれだけの労力がかかっていることを考えると、100円玉もお賽銭って感じでおろそかにはできないわね。
(む)そうそウ。それで、プレイヤーはプレイヤーで100円でめいっぱい遊ばなくちゃネ」
(ゲ)なんといってもゲーム（遊戯）だもん。楽しまなくっちゃ。

PLEASE CONTINUE?

(む)とりあえず私たちはこれで帰るね。またチャンスがあったら会いましょうね♡。
(ゲ)むーちゃん、これが終わったらゲーセンに行こうヨ。
(む)うん。行こう行こう☆ あ、そうそう、このあとにシステム基板の歴史について簡単にまとめてみたから見てネ。じゃ、バイバイ」



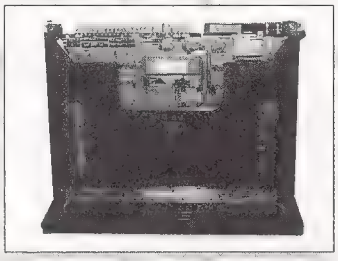
システム基板の歩み――ゲーム基板の歴史――

ここでは簡単にシステム基板について紹介しよう。システム基板というのは、簡単に言えば、ROMをコンシューマーのソフト感覚で交換する基板（ハード）のこと。それ以外は一枚基板と呼ばれて、単体で流通している。とりあえず、ここでは6社のメーカーについてまとめてみた。もっと詳しいことについて知りたいは、12月発売のアーケードゲームムックを読んでね(笑)。

SNK

アテナや怒シリーズの頃は一枚基板。今ではMVSといって、ネオジオカセットより少し大きいカセットを抜き差しすることでゲームの交換が行えるようになった。両方のゲームをやってる人には何となくわかると思うけど、アーケードとネオジオとは大きく差がある。でもそれについて話しだすと長いので割愛する。

ちなみにMVS初期のゲームにはマジシャンロードなどがあった。



MV-1S。最新のMVS基板だ。ほかにはMV-1Aなどがある。

カプコン

これも「戦場の狼」時代の一枚基板から、CPシステムと呼ばれるシステム基板に切り替わり、ストⅡやファイナルファイトなどがこの基板の主なゲーム。

今ではCPシステムⅡといってスーパーストⅡ以降のカプコンゲーにはこれが採用されている。この基板の特徴としてはオプション設定やインカム集計などをバックアップできること、通信用のスロットがあることなど。これにより、それまで1つの基板から2つ以上の筐体へ出力していたものを、筐体の数と同数の基板を使って対戦ができるようになった。



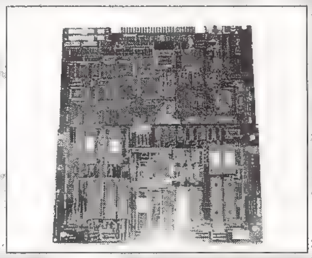
CPシステムⅡ。右がマザーボード部分。

コナミ

バブルシステムと呼ばれるものが一番古く、その後TWIN16を経て現在GX（極上パロディウス、対戦ぱずるだま、ツインビーヤッホーなど）と呼ばれるものに移行している。

バブルシステムの頃は、ツインビーやグラディウスなどの往年の名作の時代。

この頃朝ゲーをしたことのある人は心当たりがあるかと思うが、立ち上げBGMというのがあるくらい立ち上げに時間がかかった。でもこのBGMが秀逸だった…か否かはその時代のゲーマーに聞こう。

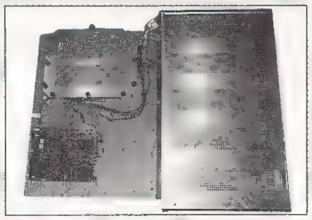


システムGX。別に最終合体してるわけじゃないぞ。

セガ

今まではシステム22（ゲイングランドやクラックダウンなどが対応）やMODEL1（バーチャレーシングやバーチャファイター）などが使用され、バーチャファイター2やデイトナUSAではMODEL2というシステムが使用されている。

またST-Vというサターン移植を意識した基板を使い始めたのはつい最近のこと。

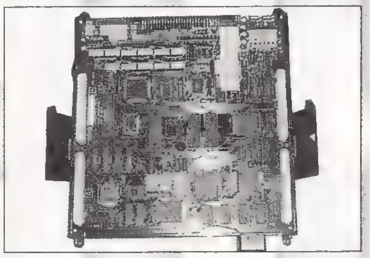


写真はMODEL1。左のは音源と電源ボックス。

タイトー

これがシステム基板としては一番有名。F2マザーボードと呼ばれるシステム基板の上で、ガンフロンティアやメタルブラック、レイフォースなどの名作を生みだした。

そして現在、F3と呼ばれるシステムを採用している。ダライアス外伝やバブルシンフォニーなどを世に送り出している。



これが有名なF3マザーボード。

ナムコ

10年くらい前にシステム86を採用。ゲーム名でいうと、イシターの復活や源平討魔伝の時代。その約1年後にクエスター、ドラゴンスピリットを生んだシステムⅠが登場。

次いでこれと平行する形でシステムⅡが登場。アサルトやワルキューレの伝説を輩出した。

現在はスーパーシステム22（エアーコンバット22で使用）、システム11には鉄拳1、2や新作ソウルエッジなどのゲームが対応している。



鉄拳2のこうしたハデな技も、ハード能力の向上があってこそ。

最後に一つ。これらシステム基板の移り変わりというのはパソコンのように単純にバージョンアップ、というわけではないらしい。その証拠に同時に2つのシステムを併用しているところもある。

アーケードゲームは日夜、進歩しているが、そのシステムはあくまでもソフトを動かすもの。ただそれだけである。つまり、それを生かすソフト（ゲームの内容やコンセプト）の進歩や洗練があればこそのシステムであると言えるのではないだろうか。このソフトとハードのバランスがうまくいってこそシステムに見合った名作ゲームの登場、といえるだろう。

今まで同様、これからもそんな内外ともに充実したゲームにお目にかかりたいと思う。

初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

復活！アーケードゲームしりとり（第4回）…前回⑦から…ファイターズヒストリー…リーグボウリング…グリッドシーカー…海底大戦争…ウェルトリス…つづく！

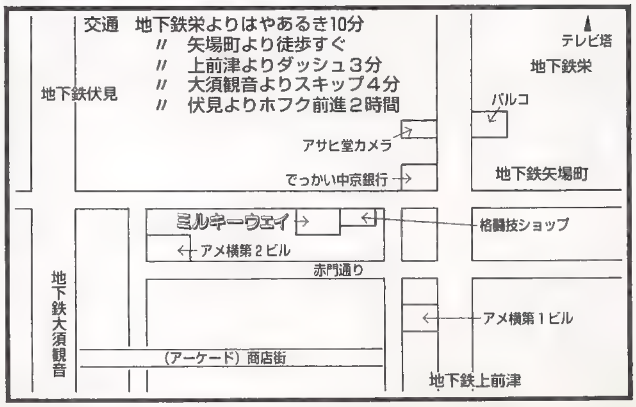
フォーメーションZ	15,000
フィールドコンバット	15,000
ゲーム天国	TEL
東亜プラン	
バツグン	35,000
V·V	12,000
フィグゼイド	8,000
達人王	17,000
ホラーストーリー	10,000
ゴークス（P付）	8,000
フーピー	5,000
日本物産	
アームドF	6,000
クレイジークライマー2	40,000
マイティーガイ	7,000
アマテラス	7,000
妖魔忍法帳	7,000
ビデオシステム	
スーパーバレー'91	3,000
ウェルトリス	8,000
ハットリス	3,000
テクモ	
エイトフォース	15,000
ファイナルスターフォース	15,000
スターフォース	22,000
シルクワーム	6,000
ピンボールアクション	6,000
ワイルドファング	10,000
雷龍	12,000
リムロッキンバスケットボール	3,000
ワールドカップ'90	4,000
ワールドカップ'94	10,000
忍者龍剣伝（US）	10,000
ガズラー（US）	24,000
サボテンボンバーズ	5,000
ガンディーラー	5,000
レッスルフェスト	2,000
クイズココロジー	1,500
クイズDNAの反乱	1,500
SNK	
脱獄	4,000
バトルフィールド	6,000
スカイソルジャー	10,000
原始島	8,000
ゴールドメダリスト	7,000
スーパーチャンピオンベースボール	5,000
ヴァンガード（US）	40,000
航空騎兵物語	9,000
バドルマニア	12,000
バンプレスト	
機動戦士ガンダムEX-REVUE	TEL
機動戦士ガンダム	10,000
マジンガーZ	25,000
戦国エース	22,000
ウルトラマン	4,000
ウルトラ闘魂伝説	9,000
ドラゴンボールZ2	TEL
アルチメイトテニス	7,000
ゴジラ	12,000
SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
テクノスジャパン	
コンバットライブス	2,000
バレーボール	2,000
ダブルドラゴン	3,000
熱血高校ドッジボール部	3,000
ザ・ビッグプロレスリング	3,000
UPL	
バンダイク	6,000
宇宙戦艦ゴモラ	9,000
アクロバットミッション	6,000
アトミックロボキッド	9,000
カネコ	
ジャッキーチェン	35,000
大江戸ファイト	20,000
富士山バスター	10,000
ギャルズパニックII	15,000
マジカルクリスタル	8,000
ビィラップボーイズ	15,000
その他	
アンブッシュ	15,000
疾風魔法大作戦	20,000
ノストラダムス	15,000
雷電	18,000
エアーウルフ	20,000
ハイパーデュエル	20,000
サンドスコーピオン	15,000
ブルーホーク	9,000
ハチャメチャファイター	15,000
スカイスマッシャー	7,000
ブレイゾン	7,000
豪血寺一族	5,000
四川省	3,000
四川省II	5,000
だるま道場	5,000
ぽいっと	3,000
牌砦	4,000
牌砦II	15,000
龍龍	8,000
連珠貴族	20,000
早押し将棋五月陣戦	10,000
スーパーオセロ	10,000
Mr.Do!	18,000
Mr.Do'sワイルドライド	25,000
Mr.Do！キャッスル	25,000
メタフォックス（女が歌う）	28,000
ガルフストーム	12,000
ブランディア	18,000
バルバルークの伝説	8,000
グランドストライカー	7,000
ブレイガールズ2	5,000
クイズチャンネルクエスチョン	3,000
クイズ激烈スクランブル	1,500
クイズTV合衆国Q&Q	2,000
クイズキース&ルーシー	15,000
チャンピオンベースボール	5,000
ドンキーコングJr.	25,000
マリオブラザーズ	23,000
ファイアートラップ	6,000
ミスタークーガー	25,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀	8,000
スーパーリアル麻雀PII	18,000
スーパーリアル麻雀PIII	25,000
スーパーリアル麻雀PIV	32,000
スーパーリアル麻雀PV	40,000
アイドル雀士スーチーパイII（ロム）	25,000
トリプルウォーズ	12,000
トリプルウォーズ2	12,000
プリティセーラー18禁	28,000
リアル麻雀牌々	1,800
麻雀コミック劇場	2,500
真由美ちゃん危機一髪	2,500
恋のマジックポーション	2,800
七次元の妖精達	1,800
クイズ麻雀早くヤッてよ	2,800
ねらえ！トップスター	1,200
お雀子ハイスクール	1,800
麻雀大予言	1,800
熱血麻雀宣言	2,800
麻雀革命	1,800
麻雀クラブ90's	4,800
麻雀Gメン89	1,800
麻雀クリニック	12,000
とってもE雀	4,800
麻雀ダイヤルQ2	2,800
麻雀プリンセスリーグ	7,800
麻雀いかがですか	1,500
スーパー㊙版	25,000
麻雀やるならやらねば	1,800
麻雀クエスト（ロム）	1,500
所さんのまーまーじゃん	2,500
麻雀レモンエンジェル	18,000
華銀河	10,000
麻雀学園	10,000
お雀子館	2,000
お雀子館2	2,500
麻雀セカンドラブ	1,800
アイドル麻雀放送局	1,800
熱局雀士	2,200
TOKYOギャル図鑑	4,500
MVS	
オペレーションラグナロク	12,000
風雲黙示録	7,000
痛快GAN GAN行進曲	7,500
ザ・キングオブファイターズ'94	9,500
ギャラクシーファイト	4,800
ASOII	5,500
雀神伝説	15,000
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,300
餓狼伝説スペシャル	1,800
龍虎の拳	1,300
龍虎の拳2	1,700
ワールドヒーローズ	1,200
ワールドヒーロース2	1,500
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,800
サムライスピリッツ	2,400
真サムライスピリッツ	3,800
得点王	2,700
得点王2	4,700
ベースボールスターズ	1,400
ベースボールスターズ2	1,600
2020年スーパーベースボール	3,500
キングオブザモンスターズ	1,700
キングオブザモンスターズ2	1,800
ザ・スーパースパイ	3,300
トップハンター	14,000
麻雀狂列伝	7,500
ファイヤースープレックス	900
みなさんのおかげさまです	6,500
戦国伝承2	2,400
フットボールフレンジー	1,800
サッカーブロール	1,600
ライディングヒーロー	4,300
ミラクルアドベンチャー	9,800
サイバーリップ	4,400
ニンジャコンバット	2,800
ビューポイント	12,800
ジョイジョイキッド	4,500
リーグボウリング	7,500
マジシャンロード	6,600
バーニングファイト	2,600
8マン	2,800
フライングパワーディスク	7,500
クイズ迷探偵ネオ&ジオ	2,000
クイズ大捜査線	2,000
ザ・キングオブファイターズ'95	TEL
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	TEL
〈ハードキット〉	
4本差し	30,000
1本差し（ステレオ）	28,000
1本差し（モノラル）	18,000

上記ハードキットがないとMVSカセットはできないので注意してください。

基板買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物取扱可！
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。



アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か～!?でもいっしょうけんめいやります）

さあ、今年もラスト1ヶ月！ 盛り上がっていこう!!

♥ボーナス♥クリスマス♥忘年会♥そしてファイナルカウントダウン♥

カプコン

マーヴル・スーパーヒーローズ	TEL
ストリートファイターZERO	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
スーパーストⅡX	TEL
ヴァンパイア	TEL
サイバーボッツ	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
パワードギア	TEL
X-MEN	TEL
ロストワールド（P付）	95,000
ストライダー飛竜	65,000
大魔界村	65,000
マジックソード	20,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ザキングオブドラゴンズ	20,000
キャプテンコマンドー	24,000
キャディラックス	30,000
天地を喰らうⅡ	20,000
戦場の狼Ⅱ	26,000
エグゼドエグゼス	38,000
1942	12,000
ストリートファイター	17,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡダッシュターボ	9,000
スーパーストⅡ（ロム）	TEL
スーパーマッスルボマー（ロム）	TEL
マッドギア	6,000
アタックス	6,000
虎への道	7,000
マッスルボマー	TEL
クイズ殿様の野望	2,000
グイズ殿様の野望2	8,000
ぷにっきぃず	8,000
戦場の狼	8,000
19XX	TEL
闘神伝2	TEL

コナミ

ドラグーンマイト	TEL
ツインビーヤッホー！	TEL
極上パロディウス！	TEL
対戦ぱずるだま	TEL
魔獣の王国	80,000
パロディウスだ！	12,000
マーシャルチャンピオン	16,000
出たな!!ツインビー	14,000
メタモルフィックフォース	38,000
ゴルフィンググレイツ	8,000
クライムファイターズ	14,000
T.M.N.T.	12,000
魂斗羅	9,000
パンクショット	4,000
マンハッタン24分署	7,000
フロッガー	18,000
タイムパイロット	28,000
サーカスチャーリー	15,000
少林寺への道	7,000
メインスタジアム	2,000
ハードパンチャー（ロム）	2,000
メガゾーン	9,000
クイズ学問のススメ	3,000
大列車強盗（US）	9,000
ハイパーオリンピック'84（P付）	25,000
ガイアポリス	25,000
バイオレントストーム	38,000
ジュノファースト	38,000
沙羅曼蛇2	TEL

ナムコ

鉄拳2&スペシャル	TEL
ナムコクラシックVol.1	TEL
ネビュラスレイ	20,000
スティールガンナー2（P付）	65,000
アサルト（P付）	77,000
ガントレット（鉄板付）	40,000
ギャラガ	18,000
ギャラガ'88	28,000
ドラゴンバスター	48,000
ゼビウス	20,000
ディグダグ	30,000
ドルアーガの塔	78,000
パックランド	58,000
パックマニア	30,000
スプラッターハウス	28,000
ローリングサンダー	40,000
スカイキッド	54,000
スーパーパックマン（US・H付）	42,000
デンジャラスシード	15,000
ナックルヘッズ	16,000
インディアナジョーンズ	48,000
F／A	15,000
爆烈クイズ魔Q大冒険	1,800
グレートスラッガーズ	4,000
スーパーワースタ'93激闘版（ロム）	15,000
ティンクルピット	12,000
リブルラブル	48,000
ソウルエッジ	TEL

セガ

バーチャファイター2	TEL
バーチャファイター	TEL
アウトラン（P付）	45,000
テトリス	TEL
スタックコラムス	8,000
フリッキー	30,000
ムーンウォーカー	18,000
コットン	16,000
バーニングライバル（ロム）	TEL
ソニックザヘッジホッグ（ロム・P付）	TEL
モンスターランド	14,000
オーライル	7,000
ベイルート	7,000
DDクルー	7,000
アッポー	15,000
チョップリフター	15,000
レッスルウォー	3,000
フラワー	18,000
クラッチヒッター	7,000
ウォーリーを探せ！（P付）	10,000
ダイナミックカントリーゴルフ（P付）	15,000
クイズめくるめくストーリー	2,000
フリーキック	5,000
フラッシュギャル	18,000
バーチャロン	TEL
ファイティングバイパーズ	TEL

データイースト

エドワードランディ	60,000
ザ・グレイトラグタイムショー	45,000
ダークシールⅡ	14,000
ファイティングファンタジー	16,000
ワンダープラネット	15,000
魔境戦士	6,000
ヘビーバレル（P付）	30,000
スーパーバーガータイム	15,000
ロボコップ	8,000
アクトフェンサー	9,000
ファイターズヒストリー	3,000
ジョー&マック戦え原始人	8,000
タンブルポップ	6,000
ダイエットGo!Go!	7,000
ファンキージェット	6,000
シークレットエージェント（US）	10,000
スタジアムヒーロー	1,500
プロゴルフ	3,000
プロテニス	3,000
トライアウト	2,000
コンペティションゴルフ	3,000
B-ウイング	38,000

タイトー

レイフォース（久々に入った！）	TEL
カイザーナックル	TEL
スペースインベーダーDX	22,000
ダライアスⅡ	15,000
ガンフロンティア	48,000
バブルボブル	25,000
ダイノレックス（ロム）	9,000
ああ栄光の甲子園（ロム）	800
忍者くん魔城の冒険	15,000
サイレントドラゴン	8,000
チャイニーズヒーロー	4,000
ラスタンサーガ	20,000
影の伝説	22,000
タイガーヘリ	7,000
フロントライン（P無）	25,000
ピット&ラン	4,000
トップランキングスター	3,000
ダイナマイトリーグ	2,000
草野球	2,000
べんべろべえ	20,000
バイオレンスファイト	12,000
ファイティングホーク	4,000
エンパイアシティ	8,000
チャンピオンレスラー	2,000
キック&ラン	2,000
アルバレスタ	8,000
女子バレー	4,000
スラップファイト	8,000
スーパーQix	9,000
黄金の城（US）	28,000
ジャングルキング（US）	24,000
アルペンスキー（US）	38,000
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	1,500
クイズ人生劇場（ロム）	6,000
クイズ地球防衛軍（ロム）	5,500
クイズ世界はShow byショーバイ!!	2,000
火激	3,000
VSスマッシュ（P無）	6,000
エクスターミネーション	12,000
パニックロード	12,000
ヘビーユニット	4,000
レゾン	4,000
クイズクレヨンしんちゃん	1,500
龍神	15,000

アイレム

R-TYPEⅡ	15,000
海底大戦争	28,000
ガンフォース	9,000
フック	25,000
ドラゴンブリード	12,000
ぐっすんおよよ	12,000
剣豪	12,000
サンダーブラスター	15,000
ビジランテ	2,000
バウンドフォーバウンド（P付）	8,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	2,000
迷宮島	6,000
ギャロップ	6,000
スペランカー	18,000

ジャレコ

P-47 ACES	TEL
セイントドラゴン	10,000
E.D.F.	10,000
ビッグストライカー	6,000
ロードオブキング（ロム）	10,000
ベストバウトボクシング（ロム）	1,000
早押しクイズ王座決定戦	3,000

通販のTEL受付は夜10時までやってます！（残業おつかれさまです）ビールでも飲みながらお電話ください。

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間 お店……………11:00AM～7:30PM
通販TEL……10:00AM～10:00PM

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  （自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

好きなことは夢中になれる

最近ふと気づくことは、夢中になっている自分の姿です。好きなことを学ぶって、こんなに一生懸命になれるし、それが技術や知識の修得、そして業界への就職につながっていくのです。私達の進路選択が正しかったことの証明です。

（コンピューターゲーム科在学生・田村亜弥子）

■10学科のおもな講師■赤塚不二夫・松本零士・水木しげる・笹川ひろし・真鍋譲治・芦田豊雄・三木内麻耶・鈴木伸一・星山博之・望月あきら・矢木正之・若桜木虔・斉木磯司・進藤満尾・宮野隆・神山卓也・本橋秀之・流水稟子・月森雅子・白土武・岡野正明ほか

■アニメーション声優科講師■肝付兼太・野沢雅子・白石冬美・山口勝平・キートン山田・増岡弘・水島裕・佐々木るん・西原久美子緒方賢一・塚田一彦・野村道子・米田みつる・河本浩之・武田愛理田口計・水島文夫・山口美砂・米田槇哉・石黒高志・小林道子ほか

■活躍する卒業生■①八神ひろき・月刊少年マガジン「DEAR BOYS」連載中②見田竜介・コミックドラゴン連載中③熊沢ひろし・週刊少年チャンピオン「MILKボーイ」２年間連載④山崎正恵・週刊少女コミック「ライバルはゴースト」デビュー⑤小林将一・コンプティーク「ダスト・ソラーズ」デビュー⑥深草周夏・月刊ぶーけ「不屈のヒューマンライフ」デビュー⑦角井陽一・コンプティーク「ダークプリンセス」デビュー⑧秋月蛍・花とゆめ「ティーカップにさよなら」デビュー

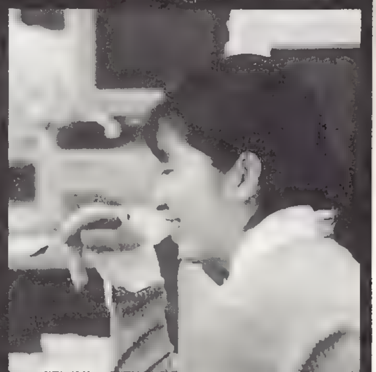
４月生願書受付中

●入学案内書は下記住所へ●

●在学生なら無料で学べる科目●①ゲームデザイナー基礎講座②デッサン基礎講座③ジャービス先生英会話●本学院選択のポイント●①合理化の成功で入学生・ご父母の経済的な負担を考えた適正学費（同種の学校と較べ年間20～40万円も低廉）②業界でも評価される生徒の技術力と高い就職率③徒歩圏内に大手出版社が集中するアニメ・漫画の情報発信基地、千代田区水道橋という最適な環境④新設されたさくら銀行「提携教育ローン」で、月々の返済6,579円で学べる（保護者が80万円を７年６月１日現在の金利、借入期間14年間で）













■就職抜群！ 学生寮（男女）あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり（学費全額免除、返済なし、給与12.0万円） 学院見学随時可（TELにて要予約） JR水道橋駅西口徒歩１分

'96年度生・願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



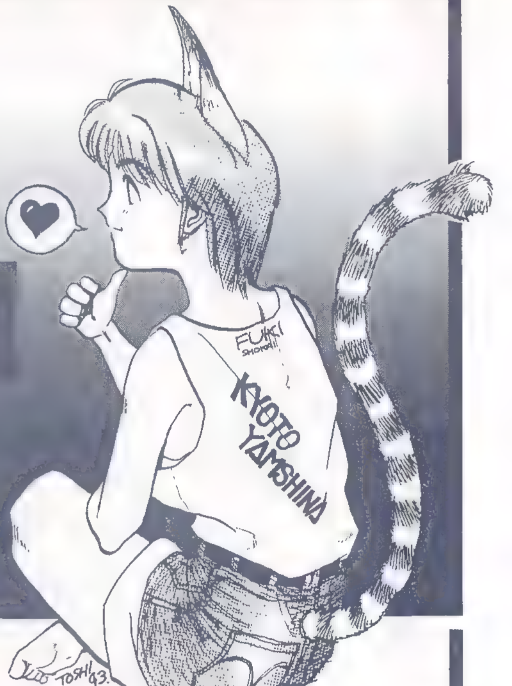
社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町３－４－９ ☎03(5276)1511㈹

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名（○月号）を明記、切手250円分同封で請求。

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

スーパー上海	¥30,000	ファイターズヒストリーダイナマイト	¥3,000	天地を喰らうII	¥18,000
怪傑ヤンチャ丸	¥5,000	ファイヤースープレックス	¥1,500	ヴァンパイア（ロム）	¥15,000
大工の源さん	¥5,000	フライングパワーディスク	¥4,000	ヴァンパイアハンター（ロム）	¥40,000
覇沙夢	¥2,000	ベースボールスタープロ	¥3,000	ストIIダッシュ	¥7,000
メジャータイトル2	¥20,000	ミューティーションネーション	¥2,000	スカッシュ	¥4,000
IQブロック	¥10,000	オペレーション　ラグナロク	¥4,000	極上パロディウス	¥19,800
バルバルークの伝説	¥5,000	龍虎の拳	¥2,000	ゴルフィンググレイツ（P無）	¥10,000
餓狼伝説	¥3,000	龍虎の拳2	¥2,000	スラムダンク	¥60,000
餓狼伝説2	¥3,000	ワールドヒーローズパーフェクト	¥12,000	究極戦隊ダダンダーン	¥40,000
餓狼伝説スペシャル	¥3,000	ワールドヒーローズ	¥2,000	ツインビーヤッホー！	¥55,000
餓狼伝説3	¥6,000	ワールドヒーローズ2	¥3,000	対戦ぱずるだま	¥45,000
痛快GANGAN行進曲	¥3,000	クイズ大捜査線	¥2,000	プレミアムサッカー	¥20,000
キングオブザモンスターズ	¥2,000	大江戸ファイト	¥50,000	上海	¥18,000
ギャラクシーファイト	¥7,000	ギャルズパニック2	¥23,000	上海III	¥20,000
クイズキングオブファイターズ	¥5,000	ギャルズパニック	¥20,000	へべれけのぽぷーん	¥10,000
サッカーブロール	¥3,000	グレート1000マイルラリー	¥15,000	おいしいパズルはいりませんか	¥5,000
雀神伝説	¥10,000	X-MEN（ロム）	¥28,000	実力！プロ野球	¥7,000
戦国伝承	¥3,000	キャデラックス	¥20,000	ソルダム	¥5,000
得点王2	¥7,000	クイズ＆ドラゴンズ	¥6,000	ビッグストライカー	¥5,000
2020年スーパーベースボール	¥3,000	クイズ三国誌	¥3,000	P－47 ACES（ロム）	¥7,000
バーニングファイト	¥3,000	クイズ殿様の野望	¥3,000	ファンタズム	¥6,000
パニックボンバー	¥3,000	サイバーボッツ（ロム）	¥35,000	雷電II	¥50,000
パワースパイクス	¥4,000	ストIIX（ロム）	¥15,000	イチダントアール	¥25,000

クイズ各種3000円より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひ、TEL・FAXでお問い合わせ下さい！
大型ゲーム機、中古基板多数在庫有ります。最新基板も有ります。TEL下さいネ。

今月の超目玉

脳力向上委員会
¥19,800

サイバーボッツ(Bボード)
¥29,800

12月5日10:00AMからの電話予約になります。
（それ以前の受付は出来ません）

ゲーメスト読者だけの大チャンス!!!

●今月の超超目玉商品●

ススメ!!Mile Smile(新品PCB)‥¥TEL

営業時間 AM10:00～PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



テクナートのお知らせ。

▶大型筐体の販売・修理も取扱っております(近畿地区に限る)
▶ロ一ンも取扱っております
▶第2、第4日曜は営業してます
▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス

テクナートの広告です。

大阪名物



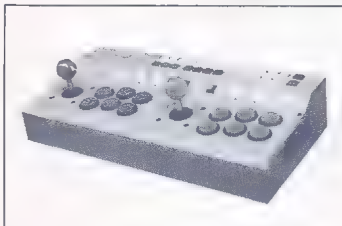
◎京阪神地区の筐体出張修理を始めました◎

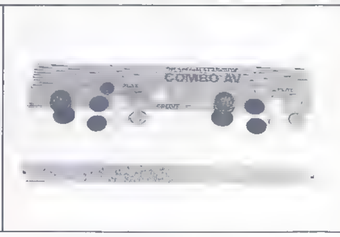


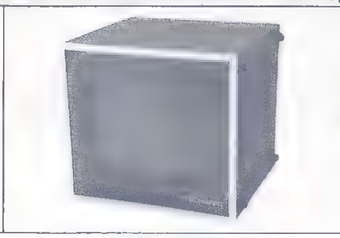


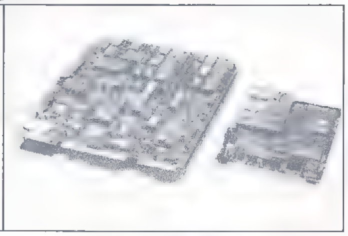


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体　¥38,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。
Vタイプ(ビデオ端子対応)　¥30,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応)　¥28,000
VRタイプ(上記両方の対応)　¥33,000

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。 ¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK!

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋東 2-10-13
TEL.06-643-7641

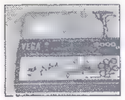
営業時間
AM10:00～PM 7:30

中古基板も常時2,000枚在庫! くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで!

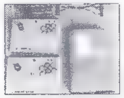
通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

TAMAYA特選おすすめセット！

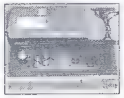
秋の新製品、傑作が出揃いました。(即家庭のテレビで始められます。)

マーヴルSHベガセット

マーヴル・スーパーヒーローズ
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥237,000
(送料・税込)

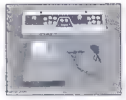
初回¥22,984 ¥22,300×11回
〃 ¥14,158 ¥12,100×23回
〃 ¥10,892 ¥ 8,600×35回

マーヴルSHシグマセット

マーヴル スーパーヒーローズ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥244,000
(送料・税込)

初回¥23,208 ¥23,000×11回
〃 ¥13,596 ¥12,500×23回
〃 ¥ 9,606 ¥ 8,900×35回

マーヴルSHバナカスタムセット

マーヴル・スーパーヒーローズ
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥217,000
(送料・税込)

初回¥21,244 ¥20,400×11回
〃 ¥12,478 ¥11,100×23回
〃 ¥ 9,072 ¥ 7,900×35回

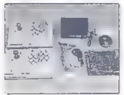
マーヴルSHボードマスターセット

マーヴル・スーパーヒーローズ
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥236,000
(送料・税込)

初回¥22,952 ¥22,200×11回
〃 ¥12,924 ¥12,100×23回
〃 ¥ 9,576 ¥ 8,600×35回

鉄拳2(Ver.Up版)ベガセット

鉄拳2 (Ver.Up版)
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥300,000
(送料・税込)

初回¥28,300 ¥28,300×11回
〃 ¥16,000 ¥15,400×23回
〃 ¥13,300 ¥10,900×35回

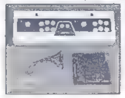
鉄拳2(Ver.Up版)シグマセット

鉄拳2 (Ver.Up版)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥307,000
(送料・税込)

初回¥29,624 ¥28,900×11回
〃 ¥17,738 ¥15,700×23回
〃 ¥12,012 ¥11,200×35回

鉄拳2(Ver.Up版)バナカスタムセット

鉄拳2 (Ver.Up版)
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥280,000
(送料・税込)

初回¥26,560 ¥26,400×11回
〃 ¥16,620 ¥14,300×23回
〃 ¥11,480 ¥10,200×35回

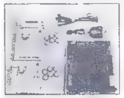
鉄拳2(Ver.Up版)ボードマスターセット

鉄拳2 (Ver.Up版)
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥299,000
(送料・税込)

初回¥28,268 ¥28,200×11回
〃 ¥17,066 ¥15,300×23回
〃 ¥11,984 ¥10,900×35回

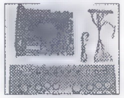
SS斬紅郎無双剣ベガセット

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
MV-1AF
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥202,000
(送料・税込)

初回¥19,664 ¥19,000×11回
〃 ¥12,368 ¥10,300×23回
〃 ¥10,332 ¥ 7,300×35回

SS斬紅郎無双剣シグマセット

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
MV-1AF
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥209,000
(送料・税込)

初回¥19,888 ¥19,700×11回
〃 ¥11,806 ¥10,700×23回
〃 ¥ 9,044 ¥ 7,600×35回

SS斬紅郎無双剣バナカスタムセット

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
MV-1AF
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥182,000
(送料・税込)

初回¥17,924 ¥17,100×11回
〃 ¥10,688 ¥ 9,300×23回
〃 ¥ 8,512 ¥ 6,600×35回

SS斬紅郎無双剣ボードマスターセット

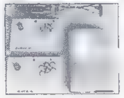
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥201,000
(送料・税込)

初回¥19,632 ¥18,900×11回
〃 ¥11,134 ¥10,300×23回
〃 ¥ 9,016 ¥ 7,300×35回

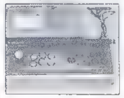
ストZERO+Vハンターベガセット

ストZERO (中古)
ヴァンパイアハンター (中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥222,000
(送料・税込)

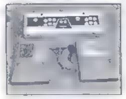
初回¥21,404 ¥20,900×5回
〃 ¥11,748 ¥11,400×11回
〃 ¥ 8,652 ¥ 8,100×23回

ストZERO+Vハンターシグマセット

ストZERO (中古)
ヴァンパイアハンター (中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥228,000
(送料・税込)

初回¥21,596 ¥21,500×5回
〃 ¥12,252 ¥11,700×11回
〃 ¥ 9,548 ¥ 8,300×23回

ストZERO+Vハンターバナカスタムセット

ストZERO (中古)
ヴァンパイアハンター (中古)
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥202,000
(送料・税込)

初回¥19,664 ¥19,000×5回
〃 ¥12,368 ¥10,300×11回
〃 ¥10,332 ¥ 7,300×23回

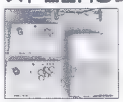
ストZERO+Vハンターボードマスターセット

ストZERO (中古)
ヴァンパイアハンター (中古)
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥221,000
(送料・税込)

初回¥21,372 ¥20,800×5回
〃 ¥12,814 ¥11,300×11回
〃 ¥10,836 ¥ 8,000×23回

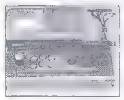
ストZEROベガセット

ストZERO
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥217,000
(送料・税込)

初回¥21,244 ¥20,400×11回
〃 ¥12,478 ¥11,100×23回
〃 ¥ 9,072 ¥ 7,900×35回

ストZEROシグマセット

ストZERO
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥224,000
(送料・税込)

初回¥21,468 ¥21,100×11回
〃 ¥11,916 ¥11,500×23回
〃 ¥11,284 ¥ 8,100×35回

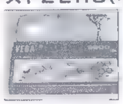
ストZEROバナカスタムセット

ストZERO
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥197,000
(送料・税込)

初回¥19,504 ¥18,500×11回
〃 ¥10,798 ¥10,100×23回
〃 ¥ 7,252 ¥ 7,200×35回

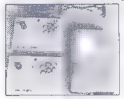
ストZEROボードマスターセット

ストZERO
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥216,000
(送料・税込)

初回¥21,212 ¥20,300×5回
〃 ¥11,244 ¥11,100×11回
〃 ¥11,256 ¥ 7,800×23回

ストZERO(中古)ベガセット

ストZERO(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥165,000
(送料・税込)

初回¥16,280 ¥15,500×11回
〃 ¥10,410 ¥ 8,500×23回
〃 ¥ 7,140 ¥ 6,000×35回

ストZERO(中古)シグマセット

ストZERO(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥172,000
(送料・税込)

初回¥16,504 ¥16,200×11回
〃 ¥ 9,848 ¥ 8,800×23回
〃 ¥ 9,352 ¥ 6,200×35回

ストZERO(中古)バナカスタムセット

ストZERO(中古)
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥145,000
(送料・税込)

初回¥14,540 ¥13,600×11回
〃 ¥ 8,730 ¥ 7,400×23回
〃 ¥ 5,320 ¥ 5,300×35回

ストZERO(中古)ボードマスターセット

ストZERO(中古)
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥185,000
(送料・税込)

初回¥16,280 ¥15,500×11回
〃 ¥10,410 ¥ 8,400×23回
〃 ¥ 7,140 ¥ 6,000×35回

特選格安基板

カプコン大特集

プレミアムセール…テレホンカード、Tシャツ等の景品がもれなくついています。

CPチェンジャー版ストZERO	¥49,800
代引特価	¥50,800
U.S.ネイビー	¥18,000
パニッシャー	¥25,000
ストライダー飛竜	¥40,000
エリア88	¥58,000
ワンダー3	¥40,000
1941	¥35,000
キャディラックス	¥18,000
戦場の狼Ⅱ	¥28,000
ザキングオブドラゴンズ	¥18,000
ナイツオブザラウンド	¥15,000
ストⅡダッシュターボ	¥8,000
SストⅡ(9月Ver.ロム)	¥2,000
SストⅡ(10月Ver.ロム)	¥3,000
SストⅡX (ロム)	¥12,000
ヴァンパイア (ロム)	¥15,000
サイバーボッツ (ロム)	¥28,000
ヴァンパイアハンター (ロム)	¥45,000
ストZERO (ロム)	¥72,000
X-MEN (ロム)	¥20,000
ストリートファイター ザ・ムービー	¥65,000
マーヴル・スーパーヒーローズ(ロム)	¥119,000
天地を喰らうⅡ	¥15,000
マジックソード	¥12,000
カプコンワールド2	¥10,000
闘神伝2	予約受付中
19XX (縦シューティング)	予約受付中

今回の目玉

空手道	¥5,000
鉄拳 (H付)	¥80,000
ダライアス外伝	¥118,000
戦国エース	¥25,000
ウルトラマン	¥3,000
ハットトリックヒーロー (ロム)	¥5,000
バーチャファイターリミックス	¥68,000
ツインビーヤッホー！	¥35,000
バトルフィールド	¥5,000
ファイターズヒストリー	¥5,000
ブレイゾン	¥3,000
マッハブレイカーズ	¥35,000
クォース	¥3,000

ナムコ

アウトフォクシーズ	¥48,000
インディアナジョーンズ	¥42,000

エメラルディア	¥3,000
クラックス	¥2,000
グレートスラッガーズ	¥3,000
グレートスラッガーズ'94	¥8,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
JリーグサッカーVシュート	¥12,000
スーパーワールドコート	¥8,000
ナックルヘッズ	¥15,000
マーベルランド (ロム)	¥13,000
リブルラブル	¥45,000
ワールドスタジアム	¥5,000

コナミ

イーアルカンフー	¥15,000
クイズ学問のススメ	¥3,000
グリーンベレー	¥15,000
極上パロディウス！	¥35,000
スラムダンク	¥55,000
対戦ぱずるだま (ロム)	¥12,000
ブラックアタック	¥10,000
プレミアサッカー	¥20,000
マーシャルチャンピオン	¥15,000

セガ

アフターバーナーⅡ	¥32,000
M.V.P.	¥5,000
グランドクロス	¥10,000
コラムス	¥12,000
スタックコラムス	¥5,000
ずんずん教の野望	¥5,000
タントアール	¥5,000
DDクルー	¥8,000
登竜門	¥32,000
パーフェクトビリヤード	¥3,000
ポトポト	¥5,000

海外

1943	¥12,000
黄金の城	¥25,000
影の伝説	¥15,000
カンガルー	¥15,000
ギャラガ	¥18,000
ザクソン	¥18,000
センティピード	¥15,000
タスクフォースハリアー	¥10,000

その他

アルチメイトテニス	¥10,000
ウルトラマン倶楽部	¥8,000
SDガンダムネオバトリング	¥5,000
大江戸ファイト	¥15,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！(ロム)	¥10,000
豪血寺外伝	¥58,000
ドラゴン忍者	¥8,000
ななめでまじっく	¥5,000
フェニックス	¥25,000
ボラックス	¥5,000

他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます(印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください)。

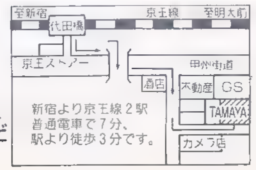
TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに！



大注目

12月1日、書店／コンビニにて一挙大入荷
ゲーメストムック
VF2Act.1/VF2Act.2/VF2Act.3.乞うご期待。

サターン版ＶＦ2・12／1発売！
VF2ムックAct.3も12／1に大増刷決定！
家庭用でも、いち早く究極の最新テクニックを極めるのだ!!

- ボタン操作、レバー操作など、動作システムを分かりやすく説明！
- P、Kを始めとする通常技から、各種コマンド技までを写真付きで解説
- CPU 戦、対戦、そして段位認定モードの攻略を完全再現
- バーチャファイター2.1にも、もちろん対応
- 攻防の鍵を握る“返し技”をコマンド表に対応させ完全網羅
- 各種連携技のつながり方を連続写真付きで再現
- 試合展開を左右するラッシュの止め方、そして形勢逆転までを徹底指南
- 分かりにくい、よろけ、投げ、起き上がりなど各種システムの理解をより深めるために、そしてバーチャファイター２を知りつくしバーチャファイター２を極めたいすべての格闘ゲーマーに捧げる珠玉の３部作！



ゲーメストムックＶＯＬ．１９
バーチャファイター２／Act3
定価９８０円（本体価格９５１円）
全１６０頁（カラー１４４頁）
That's Final One
最終究極奥義
これぞファイナルバーチャ２
【Act.3表紙コピーより】



ゲーメストムックＶＯＬ．５
バーチャファイター２／Act.1
定価７８０（本体価格７５１円）
全１５２頁（カラー１０２頁）

９００以上の技を使いこなすための
完全テクニカルマニュアル
【Act.1表紙コピーより】



ゲーメストムックＶＯＬ．１０
バーチャファイター２／Act.2
定価１３８０円（本体価格１３４０円）
全２３２頁（カラー１３６頁）

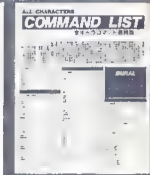
この１冊が素人を玄人に変える
パーフェクト攻略マニュアル
【Act.2表紙コピーより】

バーチャファイター２ムック最強の三部作

すべてを手に入れ、すべてを極めるのだ

トータルインデックス（収録ナンバー）

●キャラクター・プロフィール　～Part 1～	Act. 1
●キャラクター・プロフィール　～Part 1～	Act. 2
◆バーチャファイター２システム講座	Act. 1
◆ＣＰＵ戦について	Act. 1
◆バーチャファイター２の隠しコマンド	Act. 1
◆基本操作	Act. 1
◆キャラクター基本動作編	Act. 1
◆ジャンプについて	Act. 1
◆ガード　～押しっぱなしでＯＫ～	Act. 1
◆ガードボタン活用法	Act. 1
◆Ⓖボタン活用法	Act. 2
◆Ⓖボタンの恵み	Act. 3
◆全キャラクター技一覧表	Act. 1
◆全キャラクター技一覧表　～最終版～	Act. 3
◆起き上がりに関する基礎知識	Act. 1
◆真・コマンド入力法大全	Act. 2
◆キャラクター別・２．１への変更点	Act. 3
▼攻撃分類	Act. 1
▼ダウンについて	Act. 1
▼カウンターについて	Act. 1
▼起き上がりについて	Act. 1
▼起き上がりのすべて	Act. 2
▼起き上がり無敵	Act. 3
▼起き上がりの攻防	Act. 3
▼投げについて	Act. 1
▼しゃがみ投げ講座	Act. 3
▼しゃがみⓅ返し	Act. 3
▼投げるまでの道のり	Act. 2
▼よろけと尻もちについて	Act. 2
▼よろけ論	Act. 3
▼ハの字の知識	Act. 3
▼立ち○○・しゃがみ○○	Act. 3
▼立ち○○	Act. 3
▼自動二択＆ファジィガード	Act. 3
▼キャラクター別返し技予備知識	Act. 1
▼返し技基礎	Act. 2
▼全キャラクター・対戦相手別返し技表付き解説	Act. 2
▼返し技概論（前編・後編）	Act. 3
▼返し技・単発、コンビネーション、しゃがみ硬化解説	Act. 3
▼ラウ・浮く高さに差がある	Act. 2
▼進歩里膀・ダッシュ猛虎　～脱出への道～	Act. 3
▼じじい　～起き攻め外伝～	Act. 3
▼外門道場　～改訂版・キャラクター別当て身技表～	Act. 2
■お手軽ＣＰＵクリア法	Act. 1
■キャラクター別基礎講座	Act. 1
■全キャラクター・全技分解写真対応解説集	Act. 1
■全キャラクター・対戦キャラクター別対戦攻略	Act. 2
■全キャラクター・連続技連続写真対応解説集	Act. 3
■全キャラクター・ストップ　ザ　ラッシュ	Act. 3
■対コンピューター戦基礎講座	Act. 2
■全キャラクター・対ＣＰＵ別コンピューター戦攻略	Act. 2
■全キャラクター・段位認定モード攻略	Act. 2
○ＶＳクロスレビュー	Act. 2
○キャラクター・ピラミッド	Act. 2
○バーチャファイター用語集	Act. 2
○バーチャ用語集　～The technical terms of VF2～	Act. 3
○セガＡＭ２研開発ＲＯＯＭＳ　～インタビュー～	Act. 2
○バーチャファイナルインタビュー	Act. 3
○ＫＹＯＩ　na　フェノミナ～驚異現象～	Act. 2
○アストロ九段　～読者投稿コーナー～	Act. 2
○トーク・ライブ　～最終究極座談会～	Act. 3
○バーチャファイター２の大いなる奇跡	Act. 3











担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド

もうすぐ年に１度のビッグイベント、ゲーメスト大賞が開催されるが、今年読者が選び出すゲームは果たして何であろーか。95年を、そして時代を象徴してくれるよーな名ゲームが栄冠に輝いてくれることを願っちゃうぜ。

（マイルドファングと呼ばれた男・㊥）

今月の一発

いーじゃん！楽しむためのプレイで！

私は対戦ゲームが好きです。よく対戦をやるし、対戦のための色々な知識や技術を身につけてきました。しかし、それは「勝つため」ではありません。

私は格闘ゲームに限らず、ゲームというものはあくまで「楽しむ」ためにあると考えています。確かに対戦ゲームの最終的な目的は相手に勝つことです。でもただ単に「勝利」という称号を得ただけで満足感が得られますか？

私はゲームをプレイしている時の色々な要素、例えば相手との駆け引き、読み合い、緊張感、爽快感などを体で感じることこそが、対戦ゲームの面白さだと思います。結果というものは、内容の集積が生み出すものです。

つまらない内容で収めた勝利で満足できるのなら、一定のパターンを使ってCPUに勝っていればいいでしょう。充実した内容ならば、たとえ結果が敗北であっても十分に楽しいはずです。

相手に負けてしまった。だから、強いキャラで強い強い技を連発して勝つ。これでは一時の優越感に酔いしれても、相手からは「あいつはこの程度しかできないのか」と思われるのがオチです。

相手に勝てない、それならその相手に勝つことを目標にして、新たな連携を考える、相手の動きを観察しパターンを読む、相手の連携の隙を見いだすなど、やるべきことは数多くあります。

それらを放棄して目の前の勝利にすがりつくことこそが、対戦をつまらなくし、相手に不快感を与え、数々の問題を起こしてしまうのではないでしょうか。つまらない対戦は既に「ゲーム」と呼べるものではなく、不快感と不快感のぶつかり合う「喧嘩」なのです。それが暴力などの問題に発展するのは誰にでもわかるはずです。

あと、よくこういう人がいます。「金を出しているんだから勝ちにこだわって何が悪いんだ」と。でも、お金を出しているのは相手も同じなのです。乱入される側に選択権がないとはいえ、「楽しむ代金」としてお金を出している以上、楽しみを壊すような対戦は相手のお金を奪い取り投げ捨ててしまうようなものです。100円出しているからこそ、（わずか数分ではありますが）その中で100円分の価値と楽しみのあるプレイをしようと思わないのでしょうか。

・私はゲームセンターを「喧嘩場」にしてほしくありません。ゲームセンターはあくまで「ゲームを楽しむ」ための場所であってほしいのです。そして、その理想であり基本精神に従うことのできない人には、ゲームセンターに来てほしくないのです。

しかし、立場的に一人の客として同じである以上、その人に対して「この店にくるな」ということはできません。だからこそ、各店にノートなり何なりの対話の場を設けてほしいのです。ゲームセンターに足を運ぶ際には、誰もがそれに目を通し、意見を述べてほしいのです。そして、攻略や新作情報だけではなく、全国的な意見の総括として貴誌があってほしいと思います。

それらの場所で真剣かつ冷静に話し合っていけば、問題を減らし楽しい対戦を確実に広めていくことができるのではないでしょうか。

（埼玉県　AKV君㊥Ⓐ）

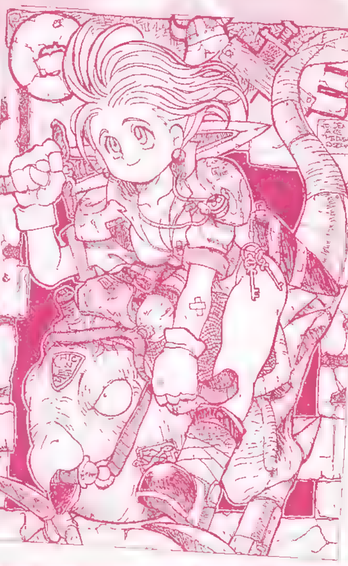
「ゲームっつうモンはこう楽しめ！」と決めつけるのはまっぴらご免だが、対戦の場合は「勝ち」だけにこだわるのもどーかと思うぞ。

「勝たなければ意味がない」という人もいると思うが、負け試合の中でも必ず何かしら得られるモノがあると思う。大事なのはそれを消化して、次のプレイに生かすことだ。

「ただ負けたから悔しい」だけで乱入を繰り返してもフラストレーションが溜まるだけ。ましてや、相手を負かすことだけしか眼中にないプレイヤーは「負け試合」は耐え難い苦痛だろう。

一つの対戦は相手との「共同プレイ」だ。勝つか負けるかだけのギスギスした試合より、やっぱり楽しみながらプレイしたほうがいいやね。

「そんな考えはヌルい！」という人もいるかもしれんが、私個人としては、いかなる状況でもゲームは「楽しむ」モノだと思っている。



（大阪府　みきり発車野郎よしかわ君）

がぶりよりゲーマー人生



ある日、とあるゲーセンでバーチャコップを2丁拳銃でプレイしていたら、いきなり後ろに店長が来て、「お、何かホンコンアクションしてるねー」と一言。
ガンシューゲーマー冥利につきる1日だった。

（石川県　東茂君Ⓑ）

根っからゲーマー サブカルチャーの日々

★去る10／16放送の日本テレビ「世界まるみえ特捜部」の番組の中で、中国・武装警察なるものを紹介しておった。
特に目を引いたのは女性の警官で、何やら任春麗という名前の刑事がいました。おせじにも美人、可愛いとは言えないですけど、あの春麗の実写、いや実物がいたとは…。さすが中国四千年の歴史、国も広いし1～2いたとしても不思議ではないということを痛感いたしましたヨ。
武装警察の一日とは、訓練に継ぐ訓練であると。内容はと言うと、こんなの犯人タイホに何の役に立つん？というもの。
女刑事、春麗の訓練とは、自分の頭に空ビンをブツけて割ること。ほかの女刑事の中には、割れた破片で額から血を出しとったです。ハイ。まるで雑技団のようでしたヨ。
あ、似てるところ思い出した。フトモモだけ似てました。

（高知県　超力変体プーレンジャー君Ⓒ）

☆…壮絶すぎるぜ武装警察。でもこの荒行をくぐり抜けてこそ一人前の刑事になるのだーってそんなわけねえ～。

カプコンのピンボール

★最近見かけた「ピンボール・マジック」。ピンボールと言えばデコとかウイリアムズとかが有名どころだが、これはカプコンの自社開発!?
で、内容のほうだが…連続ランプが「コンボボーナス」。基本だな（笑）。うおっ、これは凄い。「空中浮遊・魔法のステッキ」。強力な電磁石を使ってボールを浮かせたり、モノレールの如く吊り下げて運ぶときたか！
さらに全体の完成度も申し分なしのレベル（ただフィーチャーが若干少ない気もする）。全くもって「カプコン屋、そちもデキるのう。おらおら、さっさとボーナスの秘密を吐け。ああ～お代官様、お戯れを…」てな気分である。
よし、これを私のベスト2位のピンボールに認定しよう。ちなみに1位はウイリアムズの「インディ・ジョーンズ」。これが入れ替わるような作品を期待するぞ、カプコン屋（くどい）。
P.S. 表現が尊大なのはご勘弁ください。

（愛知県　スカタン1号君④）

☆インディ・ジョーンズがベストときたか。私はあまし記憶に残っとらんのでチト残念。でもウイリアムズ製のマスィンは傾いててイイよな（注：かたむいてる、ではないぞ）。
カプコンピンボールと言えば、ストIIのライセンスを使ったものが皆の記憶に濃く残っとると思うが、ヒソカに続々と新製品をリリースしておったらしい（USA製か？）。
大型店などでは結構見つかると思うので、見かけたらぜひ気軽に挑んでみよう。君もチョッピリ大人気分。



↑（大阪府　鹿嵐かなめさん②）
☆ん、人気所勢揃い。そーいやこのゲームはあんましイロモノいないよね。

普段はちゃんと店員さんに言うのさ ホイホイDX

★久しぶりにやみくもにボタンを連打したくなったオイラは、雷電DXに百円玉を入れ、練習モードに挑戦！すでにボタンに指をかけ、レバーをグリングリン回し始める。三日月、横八の字と。
おおう前に見えるはアイテムキャリア。X軸合わせ完了。弾避けの準備もOK！そりゃ連打開始ィィ…あれ、弾の出が悪いぞ。俺って連打遅いけどここまで遅いか？これじゃ時代に逆行してインベーダーかギャラクシアンってとこだ。
ボタンの接触不良か？くそっ押しっぱなしが一番マシだ。とか気がついたときにはキャリアはすでに画面下に。「じゃあそういうことで」と言わんばかりに消えていく。
ふ、しかし雷電と言えば弾

時代の寵児だ 格闘捏造友の会

★あらゆるゲームを格ゲーにアレンジしてしまうべく発足したこのコーナーであるが、今ならわりかし倍率低め。皆の努力を求む。

「ロストワールドが格闘ゲームになったらこうなる！」
◎最大4人まで勝負可能。名無しの超戦士2人が近寄ると余りある闘志がお互いの気持ちを素直にさせ「男男裸スパーク」が発生。ボーナスステージの花園へ直行。
◎ゼニーを集めてアイテムを買える（ボタン連打で万○きできる）（渕オゐおい）
◎天帝は人間の姿で登場だ。「ベートベンに恋して」を熱唱（そりゃテンテンだっつー）。
◎ダストドラゴンの末裔メストドラゴン推参！勝ちセリフに誤植が多い。

「ストライカーズ1945が格闘ゲームになったらこうなる！」
◎4体までのチームバトルで震電チームなら、アイン、天外和尚、震電、フォーメーションとなる。震電は単座なのに…。フォーメーションを飛ばして二人っきりにしてやると恋愛シミュレーションゲーム「読経めきメモリアル」になる。
◎～読経めきベーシックセオリー～
11人もの坊主個人の性癖や趣味、必殺技を把握しよう。サウナやボディビルなどでアインチックなデートもいいが、やはり仏閣めぐりと陳・念家ダンスパーティがベストである。

『天外和尚』
このゲームのヒロインでスタイル抜群（筋肉）で法力もトップというスーパー和尚。褒めるときは「君の眉毛って味のりみたいだね」で決まり。

『陳・念』
豪傑寺の財産を常日頃つけ狙う元気な怪僧。デートは食材が豊富な熱帯雨林地帯や動物園が望ましい。彼女に見合うだけの煩悩パワーを身につけよう。

『雷庵』
ちょっとナルシストが入っているレーザー坊主。プレゼントに龍の刻印を渡せば一発だ。だけど出し惜しみすると九字砲を撃つので注意。

『酔虎』
年中酔っ払ってる正当派坊主。気合弾がとにかく速いので樹につかまりそこからメインショット×256から真サムライソードで瞬殺決定イエー。これからおつかいなのでさようなら。

（東京都　福田雄一郎君Ⓓ）

☆後半の強引な展開はまぁ置いておくとして、このコーナーでは格闘ゲームアレンジ作品を募集…ってもう何でもいいです。とりあえず案ずるより送ってみましょう。トホホ。



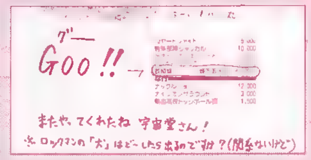
↑（大分県　瑚代かんなさん③）
．カプコン幻の一品ぷにきー。
できればゲーム画面を載っけたいのだが。

避けの熱い良質シューティング。今回は避けの熱い良質シューティング。今回は避けに専念して特訓としゃれこんでやろう。うおっ大型地上物の攻撃がキツい！うひゃあ戦車がヘリが。すわ逃げろ。
　くそっ避けは無理だ。バルカンじゃ敵が倒せん。サラリーマンレーザー（最近覚えて使いたいらしい）に武装強化！紫…紫と…よっしゃ。パワーアップじゃ！
　だがしかーし…ゲヘエ。今度は全く弾が出ん。うわー押しっぱなしも連打もねぇや。避けねば。避けるしかねぇ。おおおおお。
　よっしゃ地上にコンテナ発見！せめてミサイルをうっしゃあ。ホーミングGO！ううっ出が悪い緊急事態だからしかたあるまい。まかせたぞミサイルズ１号＆２号。
　む、地上物が堅いぞ。でかい砲台が出た。うわ広域ミサイルボムじゃ破壊しきれん。
　落ち着け！アイテムは取った。しかも前方から再びアイテムキャリアが来る。よし、全弾バルカン当てて破壊するか。うううザコヘリと弾がうっとうしい。あれ？おいもう後がねぇ。画面上部へ緊急避難！
　…バルカン当て続けても敵が破壊できんとなると…パワーアップは無理かっ。てぇことは…えっと…思考停止…あぁ…落ち着け…落ち着くんだ。そうだ、店員さんを呼ぶか？でも今さら…。それにもし「こーゆー仕様なんです」とか言われたら。うわっ集中しろっ！避けろ！避けるしかねぇんだ！
　数分後。周囲を気にしながら台を離れたオイラは、店員のいるカウンターに目線をやり「熱い戦いだった」と心の中で呟くとゲーセンをあとにしたのだった。今度は普通になってるだろうか。ふふふん。
（石川県　すぷらったー食品君Ⓔ）
☆何か自虐的プレイだー。昔4方向レバーの飛鳥&飛鳥で3面まで行ったことはあったが…。やっぱり連射ゲーで連打できないのはストレス溜まるやね。店員さんにはより一層の日々のメンテナンスを望んじゃうぞ。

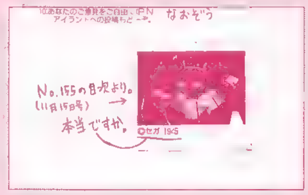
二人の地平線 つっこみ三昧



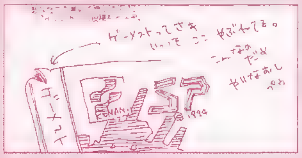
↑完成図を予想できなかったのでは。⑤



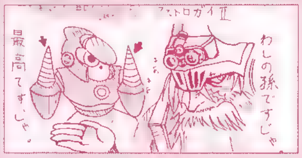
↑やりおる宇宙堂。ちなみに犬は出ぬ。⑥



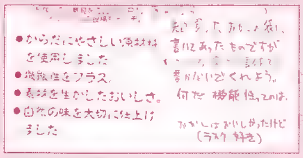
↑ネタにしてる場合じゃないのに。スマンス。⑦



↑製本上しょうがねぇっス。ごめんね。⑧



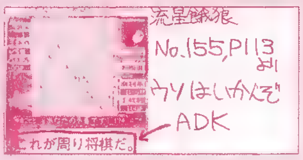
↑やはしルードリこそメカの魂。⑨



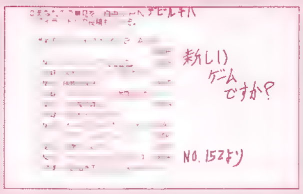
↑淡古印で書かれてもねぇ。⑩



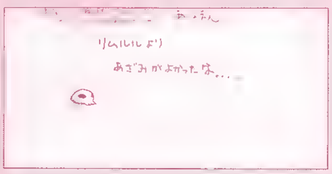
↑虫の居所が悪い日もあるのかも。⑪



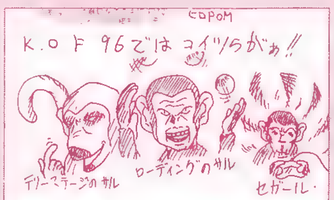
↑言い切っている所が何とも。⑫



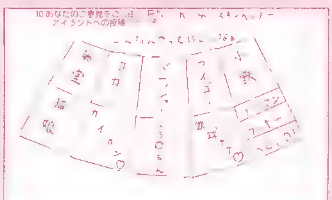
↑なんとなく清涼飲料水。⑬



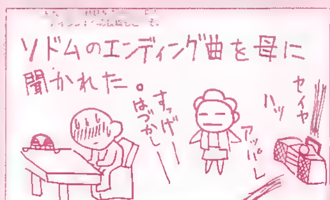
↑ちょっぴり同感。⑭



↑サルゲーね。いいかも。⑮



↑ライデン師匠がおらんではないか。⑯



↑家族会議モンだ。⑰

☞11月15日号P172より「プレイヤー人気ベスト10」やっぱり病気の一種でしょうか？
（東京都　アパッチけん君Ⓕ）
↑このページはパズルボブル基板プレゼントと言っておきながら写真がティンクルピットだったりとさんざんなページだったが。あー。
☞今、うちのバイト仲間の間で釣りのゲームが熱い。やっぱカジキっスよね。
（大阪府　OZAX君Ⓖ）
↑そういうことにしときますか。
☞この前ゲームをしていると、３～４歳ぐらいの女の子にケリをくらわされた。ムッカー。
（大阪府　プリプリプリーズ君Ⓗ）
↑蹴りってネリトチャギとか水面蹴りとかですか？蹴り技も詳しく書いておくと吉。でもそれはその娘さんならではの求愛行為だったのかも。

燃えよ青春!!



友人Aはスポーツフィッシング2で船酔いして吐いた。
(静岡県　マリちゃんズ君①)

マイティ害DX
『好評謝恩拡張大会!』

そう、私は小鉄は嫌いではない。あの時代の潮流に逆らうが如くにエキセントリックなキャラクター性はすこぶる感銘を受ける次第。むしろ、開発者の意気込みには多大な好感を覚えるほどである。
だがしかし!
アレとこれとは話は別♥
現在ペーパーボーイ歴2年半の私は、先日とあるゲーセンにてペーパーボーイなるゲームを発見、プレイしてみた。
EASY　STを選択し、スタートしてみた。おや、なんだかふらつくなと思っているうちに「EASY　ST」の立て札に激突、炎上した(笑)。
私も昔はこんな新聞配達員だったなぁと、昔を思い出しました。
(東京都　負け犬サイバーニシテツ君Ⓙ)
☆他人の庭にチャリで乗り付けたあげく番犬と闘い、あげく庭先の樹木に厳しいペーパーボーイの物語を覚えている者は幸せである。
でも「昔はこんな新聞配達員だった」ってマジ?…凄え強者だ。

地元のゲーセンの「ストライカーズ1945」はボムボタンがきかん。
ゆえにプレイ中は無意味にボムがたまっていき、全滅後のアドバイスはなにがあろうとも「ボムを使え」である。
(大阪府　キムチ君Ⓚ)
☆やるせないのぅ。CPUもその辺察してほしいよな。

夏休みにオーストラリアに行った。カンガルーを見た。さわったら強キックを当てられた。死ぬかと思った。
(滋賀県　メディーのご主人さまⓁ)
☆外面が可愛いからといってむやみに触るのは大変危険。それは人間にも同じことが言えよう(意味深)。

初めて彼に連れられゲームセンターに行ったのは25歳のとき。以来、すっかりハマってしまい毎日ゲーセンにかようようになってしまった。
攻略本を買いあさり、彼をほったらかしで日々精進しています。
(京都府　ちゃっPさんⓂ)
☆嗚呼、ここにも人生狂わせた小羊が一人…。でも時には背の君にもかまってやってね。

この間ゲーセンにいったらファイナルロマンス2の対戦台が向かい合ってではなく、隣り合って置いてあって驚いた。
その台で対戦していた人たちは、お互いに相手の画面を横目でみながらゲームをしていた。
(新潟県　ICE君Ⓝ)
☆…ヒキの良いほうが単純に早く勝つというすこぶる運ゲーじゃーん。つねにオープンリーチ状態でドキドキ度UP。でもすぐ飽きそう。

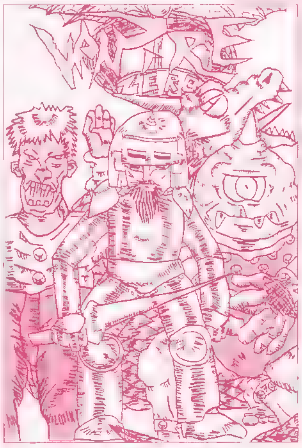
マジカルドロップのフールに負けた。ちくしょう、バカにしやがって!
三ッ目の女王にも一回会いたい。
(鳥取県　HO-TWO君Ⓞ)
☆個人的には今年一番のパズルゲーだと思うマジドロだが、先ごろ移植されたスーファミ版は凄え遊べるぞ。買い。

冗談半分で出した「新入社員とおる君」の基板が当たってしまった。
売りに出すべきか、冬のボーナスでコンパネを買うべきか…。
(愛知県　清原良春君Ⓟ)
☆こーゆー無我無欲で何となく出したハガキほど当たりやすいのかも。懸賞などでは野望を持っちゃいかんのね。
ドラマティックだ。

対戦格闘のキャラ選択時、友人は今でも「それではジャンピングチャンス、恋人選び～」なんてやってる。古すぎだってば。
しかも選ぶのはおやじばかり。
(福岡県　山川剛信君Ⓠ)
☆ジャンピングチャンス…?ハテ。



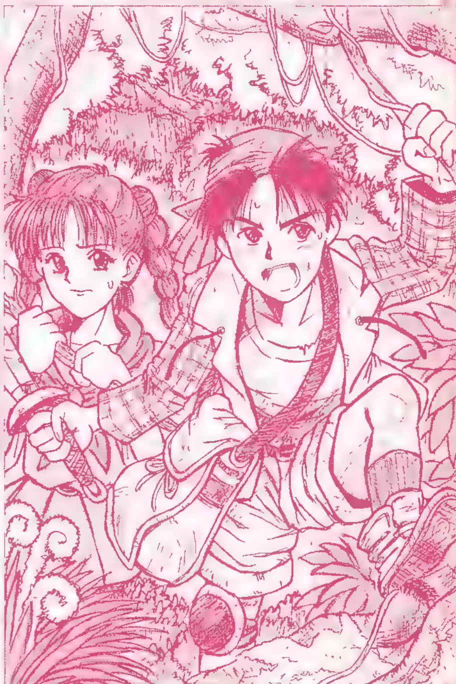
↑(埼玉県　鶯神楽君⑱)
☆逃げ込んだ森の奥。ふと空を見ると。ホラ、魔性の天使が君の肩に降りてくる。



↑(彦根市　野田一樹君(99))
☆そうそう。レッドアリーマーとかも欲しいよな。



↑(埼玉県　如具君(98))
☆フリージングワールド。すべての邪は凍えゆく。



↑(千葉県　漂流貴族君(97))
☆おっと、ステに懐かしい疾風コンビ。彼らには生身でも活躍して欲しかったぞ。

こちらこだわり派



ロストワールドのために頭を下げて道を聞いて怖い思いをしてバイパスにのり死ぬ思いでカプコンサーカスについてロストワールドあったー、と思ったら「近日閉店」のはり紙もあった。

ノーーーーーーーーーーー。

(新潟県　中川弘樹君Ⓣ)

やり込み時間と情熱は比例するのか

★人間、年を取るにつれ生活のために働く時間が多くなってくるわけで、そうなると必然的にゲーセンに行く時間も少なくなる、すると困ったことにやりこむ時間も少なくなります。

「うおーっ！このゲーム面白ーッ！」とか「あぁぁあのゲームの続編が…これはやらねば！」とか思っても手近な場末のゲーセンではそのゲームが入らなかったり、入ったにしろやりこむ間もなく消えてしまったりすることって良くありますよね？私は一般人との嗜好の違いのためか、そういうことが頻繁にあるんです。

で、思いついた解決法が「筐体買っちまうか？」ってことになったんですが（大人の力技！）正直言ってかなり不安です。というのも、筐体を買ったところでゲーセンにあるゲームのようにやり込めるだろうか、という不安です。なぜなら、筐体を買ったところでゲーセンにあるゲームのようにやり込めるだろうか？という疑問がふつふつと沸き起こってきたからです。

それは単に時間やお金の問題ではありません。1コインの重み、とでも言うんでしょうか、執念のようなものがフリープレイによって消されてしまうんではないか、と思うんです。

例えば家庭用なんかのシューティングで特にそうなんですが、1機死んでつらくなったらすぐにリセット、でまた初めからって人は多いはずです（または継続しまくりとか）。少なくとも私は、家庭用ゲーム機で復活の練習をしようとは思いません。同じことは、たとえそのゲームが業務機用そのままであっても起こりうるのではないでしょうか。つまり、まったく同じゲームであっても、環境によってプレイする姿勢が違ってくるということです。

私はゲームは1コインで上がってナンボ、だと思っています。継続でクリアして感動したゲームはありませんが、1コインクリアだとそれなりの手応えと言うか、達成感を感じるものです。

そしてそれこそが家庭用にはない、アーケードゲームの醍醐味だと確信しています。かといってゲーセンでやり込む時間はないし…。何かいい解決方法はないものですかね？

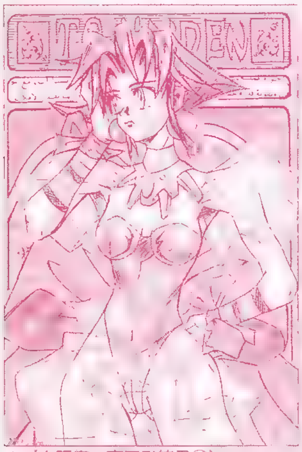
（大阪府　ドナテルロAD吉田君ⓤ）

・やはり社会人ともなってくると、ゲームをやりこむ時間を作るのが難しくなってくるのは事実。私もニューゲームなどは「ゲーセン行く暇がないから基板買って家で」ってのにはちょっと抵抗があって（金もない）、やっぱりゲーセンでコイン入れてやり込まないとやった気がしないんだよなぁ。

だから私は「やり込む時間をムリヤリ捻出するのもゲームを楽しむ一環」として自分に言い聞かせておるのだが…やはり根本的に何とかして暇見つけないとイカンだろうな。短い時間で精神的に充実できればいいんだけど、上達の問題がねぇ…うーむ。



↑（山形県　笑面龍君⑲）
☆御前に聖鎮、後に福音、外道滅心の理は我に。



↑（大阪府　高田武緒君⑳）
☆運命の羅針盤は見えないけど、ただ吹く風のままに、心は躍りゆく。



→（徳島県　けものさん㉑）
・見ろ、そむけた顔の先に死臭と絶望と嗚咽。そこにあるのが本当に望んでいた神の姿だ。

募集しております

・先号で募集した「対戦台問題意識調査」だけど、読者のみんなから沢山の反響を戴き、まっこと大感謝。『ゲーム』とその『ゲームを取り巻く環境』に真面目に向かい合ってくれる皆の姿勢に、担当者もバケツ3杯分の漢泣きの涙を流したって話だ。

寄せられた意見も人それぞれ千差万別だが、ゲーメストでは『これが絶対に正しい』と早計に断を下してしまうのでなく、皆と様々な意見を徹底的に討議し合い、その中から可能な限り理想に近い答えを見つけていこうと思っている。スパッと善悪のラインを引いてしまうのは簡単だが、我々としてはプレイヤーをラインで分けるという悲しいことはしたくない。プレイヤーが一つになって安心して対戦台に座れるように、いっちょ頑張ってみましょう。

そこでだ！

今回募集する問題は、「対戦台で勝ち続けると、負け続けたほうのプレイヤーから暴力を振るわれる」という問題について、君たちの意見を聞きたい。

自分がどんなにクリーンなプレイを心掛けていたとしても、負け続けた相手は腹いせのために暴力を振るう…まさかゲーメスト読者の中には、こういう不道徳な輩はいないと思うが、明日君の前に座る対戦相手が、このような性格の持ち主でないとは言い切れないはずだ。

そこで、ここではこのような相手にはどう対処していったらいいか、どのようにしたらこういった理不尽な暴力を撲滅することができるか、思う所があったらアイランドまでご意見ください。

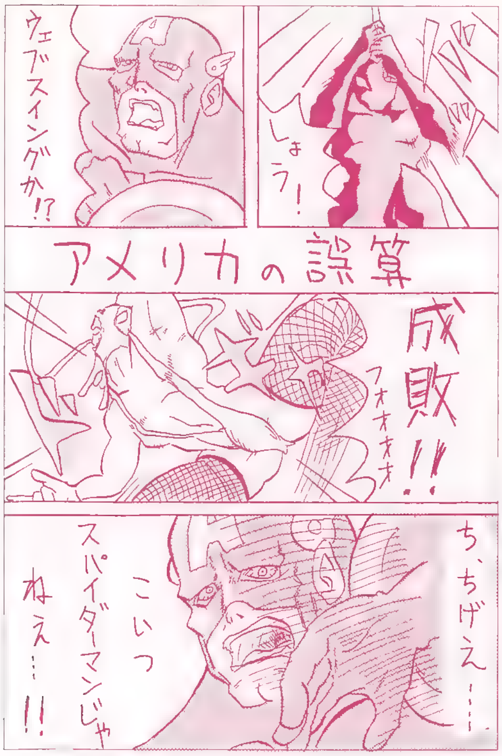
大変難しい問題だとは思いますが、このままにしておいていいはずはない。我々ゲーメスト内部でもこの問題は真剣に討議していくつもりだ。ぜひ、君たち一人一人の意見も聞いていきたいので、ぜひとも参加して戴きたい。

それと、前回募集した意識調査の結果と、みんなから寄せられた意見は逐次ゲーメスト本誌で取り上げていくつもりです。

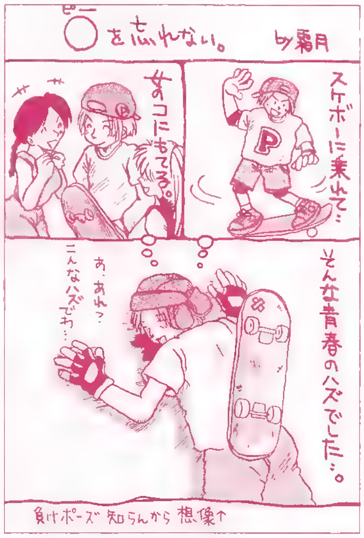
乙女のたしなみ超芸魂



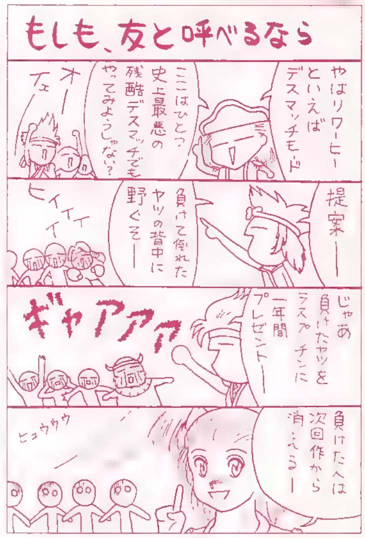
→（引っ越し中　鳩野いっぽ君㉒）
妙に潔い奴。



↑（東京都　拝羽いは君㉗）
☆キャプテン！逃げろ、逃げるんだ！



→（大阪府　霜月めたるさん㉕）
安らかに。



→（北海道　しゅりけんのおやす君㉓）
☆存在抹消デスマッチか…こりゃ燃える。



↑（東京都　佐藤浩範君㉖）
☆ああ、どんどん壊れていく…。ところで、このままリレーまんがなんぞで藤堂物語を続けるってのはどーだろ。



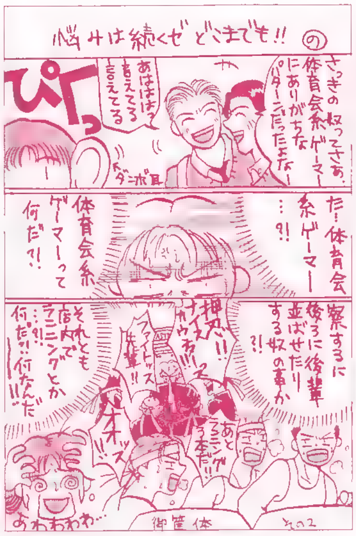
→（長野県　バタンブラウン君㉖）
☆信用ナシ夫には浮世の風は冷たい。



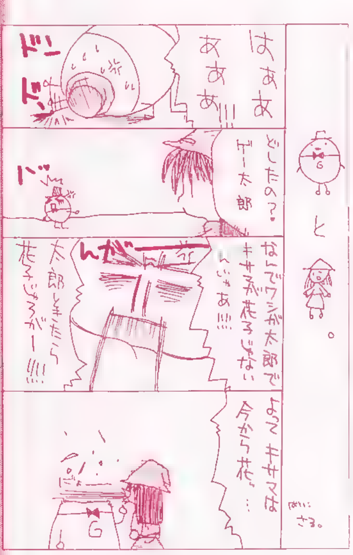
→（神奈川県　モーケー君㉔）
☆ケモノ漫才ネタが続くポール。不憫。



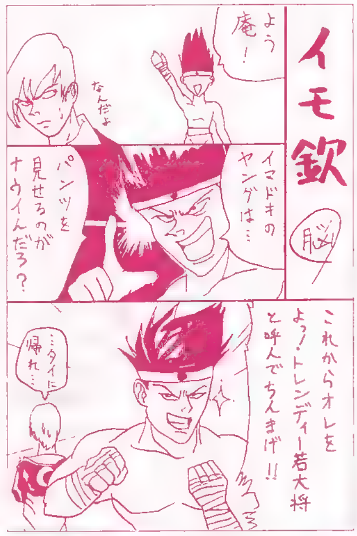
→（福岡県　ぱなっぷ磁臣君㉙）
夢を…夢を返してッ！



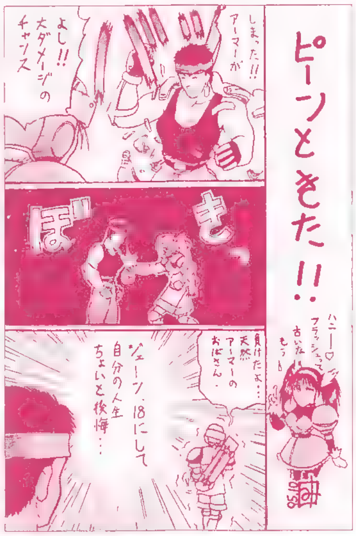
→（高知県　ノンタンさん㉛）
☆体育会系？私も知りたいぞ。



→（東京都　さるぼぼさん㉜）
たまに自己主張したと思ったらこれだ。



→（愛知県　脳ミソトロリ君㉝）
☆…俺あんたが可哀想になってきたよ。



→（東京都　みくに葵君㉞）
☆もう普通の女の子には戻れないのか。



→（愛知県　カメレオン君㉟）
キミの心にも鬼下駄。

お手軽クリティカル初冬スペシャル

☆えー、このコーナーの趣旨を今一度説明しておこう。このコーナーでは、君自身がゲームの内容について思うこと、ゲーム自体のレビューを好き勝手に語ってもらおうという、激しく濃ゆい「俺にも言わせろ！」コーナーである。

無論、褒めるも愛のムチを与えるも君次第だ。推しまくるのも良いが、不満点を述べてくれても全然かまわんのよ。さぁ、君が今日ゲーセンでプレイしてきたゲームはどうだったかね？　何？　思う所がある？　なら早速投稿だ！

（ちなみに、格闘ゲー関係は倍率バカ高なので、それ以外のジャンルのゲームのレビューもたのんます）

「湾岸戦争」は熱い！　サウンドからシステム、おまけに弾避けも熱いゲームだ。このゲームのテーマは「友情」。かつてフランスの民も友情を背に共和軍と戦ったように、男と男の熱き友情が、この湾岸で繰り広げられているのだ。

デモ画面を見て直に感じ取ってほしい。緊急指令10-4・10-10。風が吹き荒れ屋根が飛ぶ。助けを呼んでる男をつかむ救助隊。その筋肉と筋肉には、まさに友情のカタマリが感じとれる。とっても硬派だ。

シューティングのほうも硬派で、ゲーマーのニーズにちゃんと応えている。安心してプレイしてほしい一作だ。PS．なお、これはNMKの作品らしい。どうりで音楽がいいわけだ。CD化は？

（福岡県　柏うどん君Ⓡ）

☆このゲームを貫くテーマは紛れもなく「漢の友情」。シューティングでは珍しく、2Pプレイも熱い。一人が救出担当で一人が援護担当など決めて戦うと盛り上がること請け合いだ。

パズルボブル2は非常に良い。前作はあまりやらなかった俺だが、「2」には入荷以来はまり続け、ン千円つぎこんでパズルモード135面を踏破、揚げ句にすべてのエンディングメッセージをメモってやっと一段落…と思いきや、1048万点ボーナスの取り方が分かって今はハイスコアに挑戦中。

このゲームの魅力は底なしかっ!?　ただ一つ難を言えば、前作で一生懸命手で回していた相棒がいないこと。あれが好きだったのに…。

さらに先日、裏面が存在するという一大事が発覚。エンディングの最後にコマンドが出るのだが、俺はそれまでエンディングを最後まで見ていなかったのだー俺のバカ。

早い話が裏表全部で270面！　この戦い、長くなりそうだ。

（神奈川県　内海歳士君Ⓢ）

☆今年のタイトーはパズルボブルだったなー。わりかしゆっくり頭で次の展開を考えられる所が好きよ。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

〇一番最初のハガキが来た時点で締め切り・①
〇掲載された次の月末で締め切り・②
〇締め切りなし・③

買います

●PCエンジン版のスーパーリアル麻雀Ⅱ&Ⅲの販促用セル付き小冊子を買います。その他、リアル麻雀シリーズに関連するものならなんでも買いますので連絡ください。③
（〒198 東京都青梅市梅郷5-1105-3 原島歩）

●オリジナルサウンド・オブ・グラディウス&沙羅曼蛇のCDとR-TYPEのCDを適価で買います（どちらか片方のみでも可）。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③
（〒963 福島県郡山市字古川102-1 玉田健通）

●グラディウスシリーズ（機種は問わず）に関するもの、特に「グラディウスシリーズ全曲楽譜集」と「MSXゴーファーの野望エピソードⅡオリジナルサントラCD」を適価で買います。品名と希望価格を明記のうえ連絡ください。③
（〒813 福岡県福岡市東区唐原4-2-13-206 西田正志）

●KOF'95のUFOキャッチャーぬいぐるみ、またはKOF'95のマスコット人形を適価で買います（特に庵希望）。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒862 熊本県熊本市大江5-14-4 中村麻衣）

●KOF'95のポスター（3種類）を買います。美品であれば高価で買います。こちらの非売品KOF'95マスコット人形との交換でも可。詳しくはW葉書で連絡ください。③
（〒732 広島県広島市東区牛田早稲田3-8-13-507藤岡秀行）

●ネオジオCD本体一式+コントローラープロ×2を2万5千円で買います。まずはW葉書で連絡ください。①
（〒959-34 新潟県岩船郡神林村塩谷1335-92 瀬賀信善）

売ります

●ゲーメスト本誌（除増刊）No.1〜150（美品）を適価で売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。バラ売り可。②
（〒980 宮城県仙台市青葉区上杉2-3-41 庄子アパート202 田口仁史）

●ディグダグⅡ、ワンダーモモ、ドラゴンスピリット、マッピー、ギャラガ88（テレカも有り）、ブレイザーの下敷きを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒183 東京都府中市天神町3-10-18-102 粕川晃志）

●ストリートファイターゼロのプロモーションビデオ（非売品）、下敷きを売ります。送料そちらもち。希望価格明記のうえ葉書で連絡ください。③
（〒862 熊本県熊本市武蔵ヶ丘3-6-21 福山亜貴）

●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣のポスターとパンフ、餓狼伝説、ストⅡの映画用ポスターを売ります（すべて美品）。KOF'95のポスターもしくはパンフとの交換も可。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒374 群馬県館林市つつじ町5-4 田島桂子）

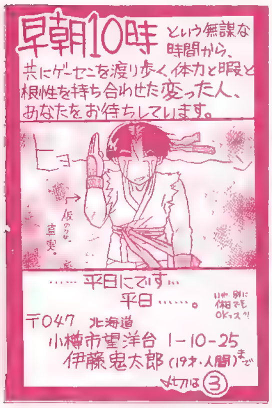
●KOF'95の2頭身キーホルダー（新品）10人1セットで売ります。5名様まで可。まずはW葉書か80円切手同封で連絡ください。③
（〒156 東京都世田谷区経堂5-25-10 福原マスミ）

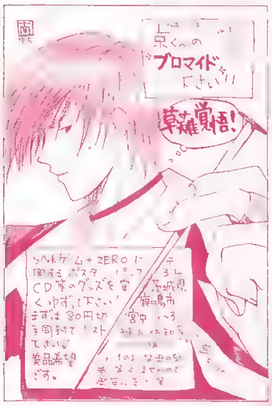
●ネオジオCD本体一式+コントローラープロ+餓狼伝説3ー真侍魂+KOF'95を2万5千円程度で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒266 千葉県千葉市緑区誉田町1-866あゆみ野6-8-5 前崎優）

交換・その他

●首領蜂3面以降をシューティング下手な私に優しく教えてくれる人、シューティングについてお話しましょう。②
（〒350-12 埼玉県日高市武蔵台5-24-12 阿部優）

●こちらのネオジオCD（限定版）+龍虎の拳2+ガンガン行進曲+餓狼伝説SP&3+KOF'95をあなたのプレイステーション本体+ソフトひとつと交換してください。まずはW葉書で連絡を。③
（〒851-11 長崎県長崎市式見町622-6 分部眞）







お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1−11−4 新声社 ゲーメストアイランド係





VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE
一日体験入学　12/10(日)
バンタン電脳情報学院
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14 11GM
Messege from Professional Creators
VANTAN INTERNATIONAL Co.Ltd. 電脳工場 Edition
予価7,800円
マルチメディア業界へ就職を希望する方へバンタンが企画・発行した、就職ガイドブック
人票付き！全国有名書店で発売中！
4年制第二期募集受付中
'96年度入学願書受付中
バンタン電脳情報学院
ケンタッキー
京王自動車
庚申橋西
ベッカーズ
JR恵比寿駅
西口
日比谷線
さくら銀行

歴史と世界を超え、永遠に語り継がれる剣と魂の物語。

SOUL EDGE

ソウル エッジ

発売まで秒読みとなった今回は、基本操作について見ていこう。

担当：伊勢　猫

ナムコ期待の新作格闘ゲーム「ソウル・エッジ」。11月5日に行われた、鉄拳2全国大会で一足早くプレイする機会もあり、ようやくシステム的な部分を含めた基本操作も見えてきた。そこで1カ月半ぶりとなる今回の紹介では、基本的な操作にプラスして以前に取り上げた各種システムなどの新情報について観ていくことにしよう。


以前に紹介したときよりも、キャラがさらにキレイになっている。

レバー入力での特種コマンド各種

ソウル・エッジの基本操作系は、1レバー、4ボタンで成り立っている。図を見てもらえばわかるとは思うが、レバーの入力方向によりプレイヤーキャラクターの操作を行い、左右の移動やしゃがみ、ジャンプ等をすることができる。このほかには…。

●ステップイン・アウト

進行方向にレバーを2回入力することで前方ダッシュであるステップインが、またそれとは反対の入力でバックダッシュとなるステップアウトができる。

●走る

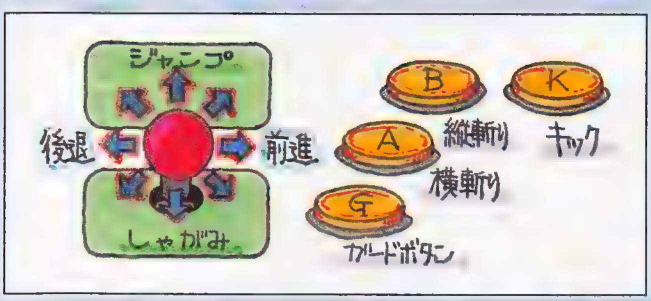
進行方向にレバーを2回入力するときに、2回目を入れっぱなしにすることで走る。

●奥避け手前避け

⇩⇧（下を入れてから上）とレバーを素早く入力することで画面奥へと縦攻撃などを避ける奥避けが、また⇩⇩とこの入力を変えることで同様に手前避けを出すことができて、避け行動中に各種攻撃ボタンを押すと様々な攻撃を出すことが可能となる。


相手が出してきた縦斬りを避け動作でかわすことができる。

などといった、特殊な入力によって出すことができるものがあり、3つ目の避けに関しては、かなり独自のものとなっていたりもするぞ。



攻撃ボタンでは G・A・B・K？

4つあるボタンだけれども、鉄拳シリーズとは違い、そのすべてが攻撃ボタンとなっているわけではなくて、ガードボタン、武器を使った攻撃ボタン×2とキックボタンといった内訳になっている。

●ガードボタン（Gボタン）

名前のごとく相手の攻撃を防御するボタンで、押し続けた状態で上段ガード（中段攻撃もガードする）に、またレバー入力下方向をプラスすることで下段ガードをすることができる。


うまくガードインパクト状態になれば弾けて相手はスキだらけに。

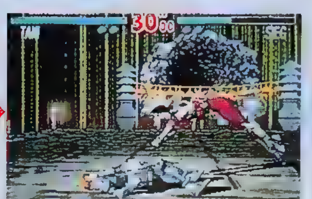
また特殊なものとして、相手の攻撃が当たる瞬間にGボタンを押すことで、ガードインパクトシステム（以前の弾き）と呼ばれることができて、相手の武器攻撃であれば、跳ね返してスキを作り、そこへと反撃することができる。

●横斬りボタン（Aボタン）

武器を使った横に広い上段基本攻撃を出すことができて、避け動作を行っても当たる武器攻撃技を出せる。またGボタンと同時押しをすることで、

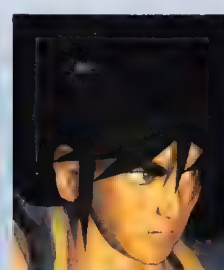

各キャラクター別に用意されている通常投げで…、


これはくノ一であるタキの投げ…、

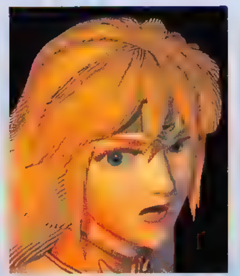

キャラクターによってはB＋Gでの投げ技なんかもある。

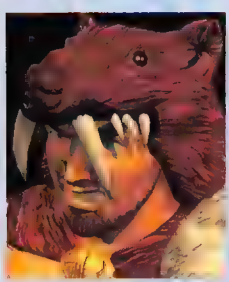








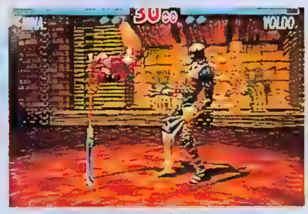




各キャラクター別の基本投げを出すこともできる。

●**縦斬りボタン（Bボタン）**

Aボタンとは対称的に上段から斬りつける基本的な中段武器攻撃を出すことができるが、避け動作で避けられてしまう。横斬りと同様にレバー入力などとのコマンドの組み合わせによって、様々な必殺技を出すことが可能となる。


コレはソン・ミナの大技。


背立ち状態から、反動を 利用して…、

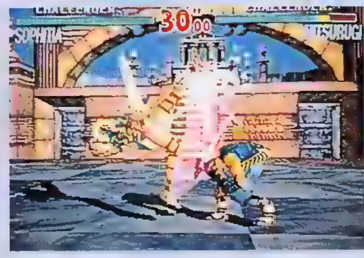

一気に振り落とす。カッコイイ！


レバー入力コマンド以外にも、ボタンの組み合わせもあり。

●**キックボタン（Kボタン）**

A、Bボタンが武器を使った攻撃であるのに対して、足を使った、蹴り技を出すための攻撃ボタン。武器を使った攻撃ではないので、ガードインパクトで弾かれることはなく、ほかの攻撃ボタンと同様にレバー入力と組み合わせることで、必殺技も出せる。


足を使った蹴り技にも、コマンド技が多くあるぞ。

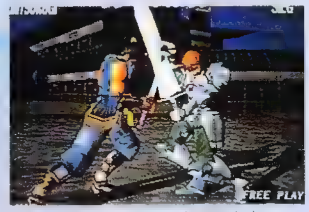


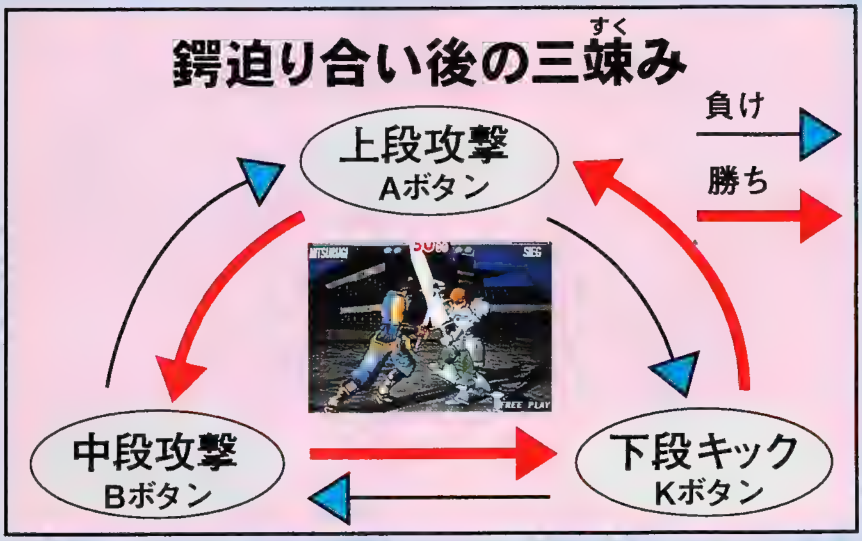
基本的な操作関係については、現在ではこんな感じにまとまってきている。しかし発売までにまだ少し（年末から年始かな?）あるので、これで決定ではなく変更の可能性も一応はある。

鍔迫り合いからの攻防

以前にも紹介はしたが、出し方や使い方などといったことが全くわからなかった武器格闘ならではのシステムである鍔迫り合いの攻防も、おおよその形になった。

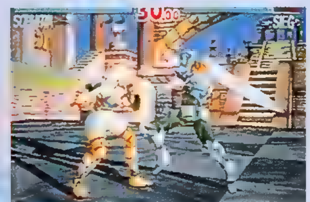
鍔迫り合いが発生する条件は今の段階では2つある。まず1つ目は、ステップイン中のキャラクターに対してステップインで接触したとき。もう1つは、相手の武器攻撃と相反する方向性を持った攻撃とが接触したときに鍔迫り合いが発生するようになっている。

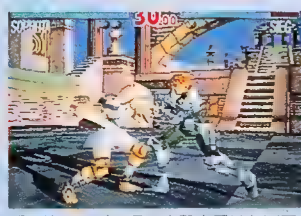

鍔迫り合い状態になると、こんな感じのグラフィックになる。



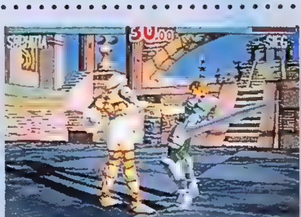
ここからは図を見てほしい。鍔迫り合い状態になると、相手と3択のジャンケンをすることになる。例えば、相手が上段で攻撃してくると思えば、それに勝てるKボタンを連打していれば勝ち、中段であれば負けてしまうといった三すくみ状態になっていて、読みが重要になってきそうだ。

今現在でわかっていることはこんなところで、まだまだ起き上がり関係は?コマンドは?などなど、知りたいことも多いとは思うがその辺りはまた今度！


キャラクター別に特殊な技もいくつか用意されている。


盾を使ってジークの攻撃を受けたソフィーティアが…、


その状態から投げ?


当て身のような技もあるみたいだね。楽しみ楽しみ。

前半戦突破のコツを教えよう

namco CLASSIC COLLECTION Vol.1

GALAGA　XEVIOUS　MAPPY

ナムコクラシックVol.1

今回はエリア4から7までを攻略するぞ。でもその前に…。

担当：悩み続ける立衆多

ゲゲッ、こいつは厳しい！

エリア3までを無事に突破できただろうか。エリア4以降は、突然（?）敵の攻撃が激しくなり、いよいよアレンジ版の本領が発揮される。

とりわけノーミスで来た場合には、その厳しさたるやハンパじゃない。ちょっと無理してソルを出しにいこうものなら、たちまち「風前の灯火（ともしび）」となることだろう。

そのため、難易度（ランク）をできるだけ上げないようにすることが重要になってくる。そこで今回は、この「ランク対策」から解説していこう。

鍵は地上物にあり！

まずランクの上がる条件だが、大きく影響するのは…、

①地上物破壊（orソル出現）
②得点
③時間（ミスをしない）

の3点で、特に①による影響が最も大きい。さらに詳しく言うと、ソルやドモグラムは通常の地上物よりも急激にランクが上がるようになっている。

そこで、エリア3まではできる限りの地上物、およびドモグラムを撃たないでプレイすることをおススメする。ソルは破壊するとさらにランクが上がるため、出現させるだけにとどめておこう。放っておいても別に構わないが、後々イロイロとある（オッ、何だか意味深だ～）ので、できるだけ出現させる努力をしよう。

ただし、レーダーの役目を負っているソルバクと、パワーアップアイテムを出す地上物（パワーアップコア）だけは必ず破壊すること。ゾルバクを壊せば逆にランクをある程度下げることができるし、アイテムはミスなしで取り続けることによってどんどん稼ぐことができる。



こういうところは、ソルバクだけを壊して他は放っておく。



アイテムはできるだけ早く取ろう。貴重な得点源だしね。



エリア2の最終地点。テローター1機とソルだけ狙うとよい。

ランクが上がるとこうなるのだ！

ではランクが上がると具体的にどこが変化するのだろうか。その答えは…、

①弾を頻繁に撃ってくる
②弾の速度がアップする
③より強力な空中物が出てくる
④地上物の配置が変わる

の5点で、とりわけ④の影響は大きい。通常ならバーラのところがログラムに、あるいはログラムがテロータに変わってしまう場所があるのだ。写真はその一例を示したものである。とくとご覧あれ。



バーラとログラムだったと思っていたら…、



ランクが高いとこのとおり。こりゃ厳しい。

スペシャルフラッグを確実に取ろう！

ランク上昇を抑えることで、最初に得をするのはエリア3のフラッグが取りやすくなることである。

出現する地上物を片っ端から破壊していくと、ちょうどフラッグ地帯でザカートをはじめとする強力な空中物が出現してしまう。

しかし、ランクの上昇を抑えておけば、ここで出現するのはタルケンとジアラの複合かギドスパリオという比較的弱い部類に入る敵なのだ。これならブラスターをガンガン撃ちまくることができて、フラッグを取る確率が大幅にアップする。ぜひ試してみよう。

ちょっぴりネガティブ!? エリア別攻略

それではエリア4からエリア7までの攻略をしていこう。なお本文では、エリア3まで（ソルは出すだけで）ランクを抑えながらプレイしているもの、と想定して作成してあることをお忘れなく！（それでもつらい…）



このくらいの攻撃なら、上にいてもへっちゃらだよね。



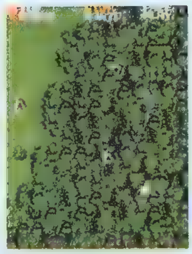
ランクが高いと、避け優先の動きになってしまうぞ！

AREA 4

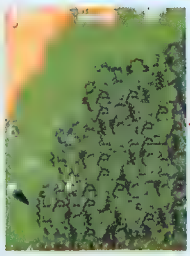
序盤に隠されているソルは、慌てて狙いにいくと命取り。画面右寄りで空中物を優先して倒し、隙をみて左へ大きく動いて素早く出現させるのがコツだ。

次に出てくるのは、アンドアジェネシス（の「子持ちタイプ」）だ。倒し方は連続写真のようなパターンを実行するのがベストだ。特に稼がない人は、※印のところで中央のコアを破壊してもよい。

アンドアジェネシスは、放っておくとエリア終盤で逃げてしまう。逃げる前にやっつけること。このあと空中物が出現することも忘れずに！



まずはせっせと空中物を相手にしてから…、



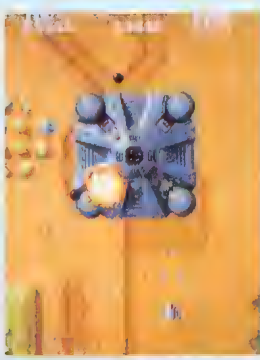
ソルをゆっくり出しましょう。



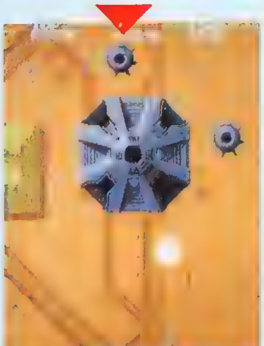
この辺りの地上物はデローダだけ狙ってあとは無視しよう。



最初にザカートを撃ちまくって…、



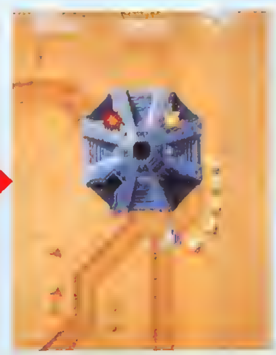
手前の砲台2個を続けざまに破壊する（※）。



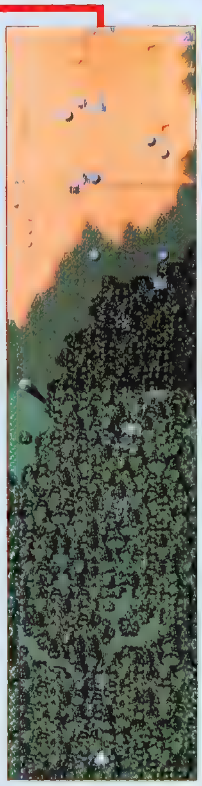
次に分離したパーツを右下から反時計回り順に破壊して…、

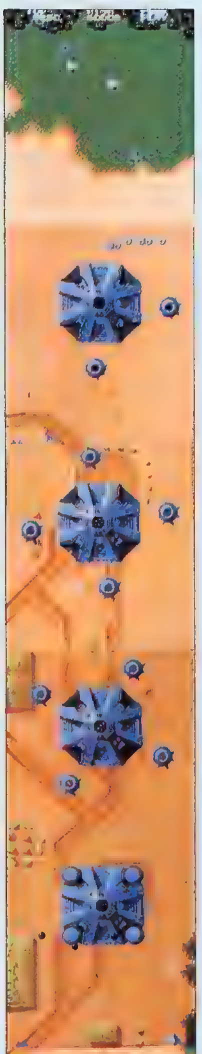


2回目のザカートラッシュを耐えるのだ。



残りの砲台を壊して、中央のコアに撃ち込んでトドメだ！





AREA 5

開始直後にソルが2本並んで隠されている。ちょうどこの地点が見えたところで、空中物のパターンが変わるから まずそれを確認しよう。

確認したらなるべく早いうちに、できればブラスター1発でソルを出そう。ぐずぐずしているとデローダが後ろに控えているので、たちまち逃げ場を失ってしまう。

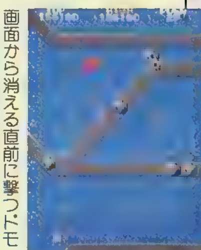
次に破壊可能弾を撃ってくるエトルと、可動砲台レイヤという新キャラ同士の複合攻撃がくる。ここはレイヤ→エトル→レイヤ→レイヤと出現順に倒していこう。

さらに大型砲台のガルデローターを破壊したら、この後はドモグラム地帯。さらに左から右に動くレイヤをやり過ごすと空中物が出現するので難しい。

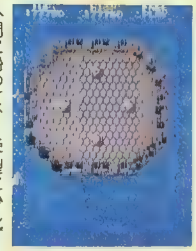
危なくなったら近くのドモグラムを破壊して、避けるスペースを作ろう。次の通称「踊るドモグラム」は完全に無視して好きなだけ踊らせてあげよう。

3本目のソルは、出現地点が見えたらすぐに出現させよう。直後に空中物が出てくるので、最初のチャンスを逃がすとたいへん狙いにくくなってしまうからだ。さらに新キャラのドラウド（エトルほどではないが、破壊可能弾を撃つ地上物）が待っているから、とにかく開幕が重要だ。

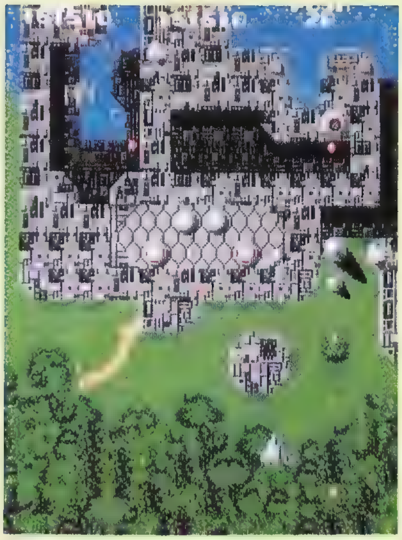
そうそう、ドラウド、エトルは各エリアとも必ず破壊すること。放っておくと、始末が悪いよ。



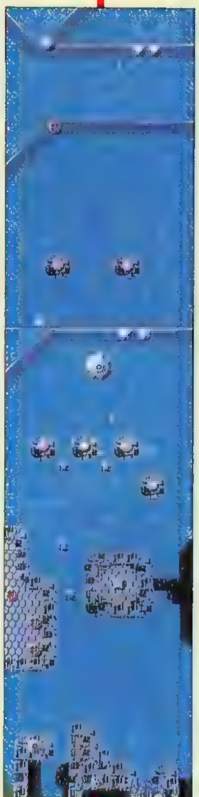
画面から消える直前に撃つドモグラムの弾に注意ー



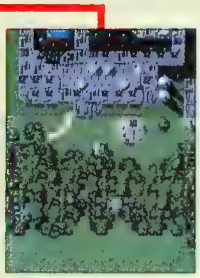
外周に沿って、L字型に少しずつ動きながら上へ逃げよう。



急いで出せーさもないと…







ソルを出したら、とっとと下がれー空中物が来るヨ。

AREA 6

序盤は左から右へ、中盤は右から左へと、横回転バキュラが次々に出現する。ここは前半戦最大の難関と言えよう。

絶対にここのエリアでは、画面の両端へ寄らないこと。万が一、ソルバルウのすぐ近くにバキュラが出現したら即アウトだ。遵守すべしー

中盤にソルが2本隠されているが、2本目のほうは意外と狙うのが難しい。ドモグラムはすぐに倒せば特に問題はないが、次にデローダ2台が攻撃してくるからさあ大変、おまけにバキュラ付きだ。

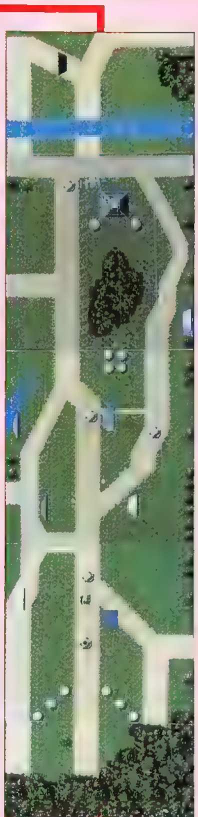
このバキュラのせいで、デローダ出現以降の終盤は毎回アドリブでやらなきゃいけないのですごく難しい。しかもバキュラは左右両方から出現するのだ。弾をなるべく引きつけてから避けて、すかさず地上物を破壊できるかが勝負を分けるぞ、頑張れー



キツイ、苦しい、厳しい！まさに新ゼビウスの3Kだ。



序盤のドモグラムはなるべく逃がす。空中物を狙おう。











AREA 7

最初の空中物をやり過ごすと、ドモグラムとレイヤが中央から集中攻撃を仕掛けてくる。画面の最下段で弾避けに専念し、隙をみてゾルバクを壊しに行こう。

次の「踊るレイヤ」は手前2機を倒して、残りの2機は無視する。ここも素早くやらないと、下がる前に空中物が出現してしまう。残ったレイヤは、空中物とやがて現れるデロータ2台の攻撃が重なるため、ほとんど弾を撃たなくなるから安心だ。レイヤではなくデロータを狙おう！

次はお待ちかねの6連ソルの登場。まずログラム2台を壊しておき、**写真のように照準を得点の一と十の位の間に合わせて待つ。**照準が光ったら、手前の3本を出してザッパーを撃ちながら下がろう。

ここで残りのソルを狙いにいくと、いきなりガルザカートが飛んでくるのでたいへん危険だ。一度ガルザカートを破壊するか、爆発後の弾を避ける時間を必ずとっておくことを忘れるな！



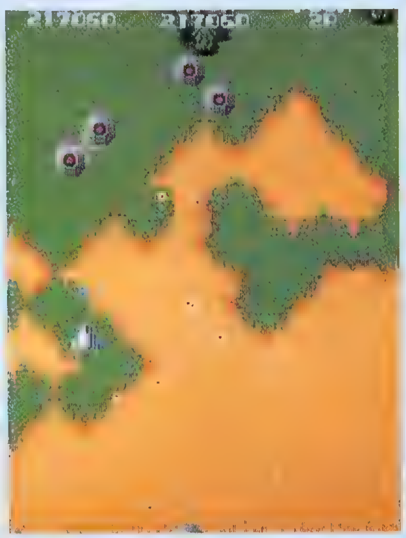
レイヤは手前側だけ倒し、次に空中物とデロータを狙おう。



まずここで待って…、



3本出したらいったん下がってガルザカートをやり過ごす。



空中物が終わるとデロータが4台出現。すぐに叩き潰せ！



残った3本を出してピラミッド完成。次の空中物に備えろ。


BANPRESTO
GUARDIANS
ガーディアンズ
8強参上!
そして戦いが始まる。
機械知性が世界を管理する時代。
「フォータム」と呼ばれる中枢体と同化することで
世界支配をたくらむ男がいた。
そして、平和を守るために新たな戦いがはじまった。
それが機構最強の実戦部隊ガーディアンズだ!!
選び抜かれた精鋭8人が今立ち上がる……!!


11月
登場予定!!

CON SPO コンスポ

SFC カプコン 12月22日発売 9980円(税別)

今度の奴はタフだ!!
ファイナルファイトタフ

かんばれマッチョども!!
決して悪に負けんじゃねーぞ!!

君もゲーマーのはしくれならば一度はやったことが、いや見たこと聴いたことぐらいはあるだろう。そうだ、あの『ファイナルファイト』が、今度は『ファイナルファイトタフ』になってやってきたのだ。よだれをふいて目を通してくれ。

基本重視!!

まずは本当に基本的な操作である、パットのどこをどう使うかを説明していく。難しいことは何もなく、覚えやすくやりやすいのですんなりと溶け込んでいけるハズだぞ。

●十字キー
プレイヤーを8方向好きなところに動かすためのもの。また、コマンド入力をして攻撃ボタンを押せばコマンド技も使える。

●Yボタン
相手を攻撃するボタンで、連打の仕方や相手との間合いによって技も変化する。

●Bボタン
自キャラをジャンプさせるときに使う。もちろんジャンプキックなどもあるぞ。

●Aボタン
必殺技のボタンだが、これを使うと自分の体力が…。



走ることから始める赤子と同じだ。

コマンド技!!

今回のタフでは、各キャラそれぞれにコマンド技がついている。古くからいるガイやハガーなんかはコマンド技をひとつしか持っていないが、新しい2人はそんなことはない。写真と文字を照らし合わせて楽しんでくれ。

また、もちろん全キャラに通じるコマンド操作もあり、ダッシュ、バックステップ、回り込みなどがある。やり方としては、ダッシュが素早く同じ方向に十字キーを入れると出せる。バックステップは、LorRボタンを押し、左からキャラの向きとは逆に十字キーを2回入れるとOK。まわり込みは敵をつかんで下+攻撃ボタンだ。覚えてね。

ちなみに、ボタン連打で出る連続技の最後に、もしくは通常に出している技の数々にはキャンセルがかかる。そして、もちろん連続技としてもつながるので覚えておこう。これで戦力20%UPだぜ!!

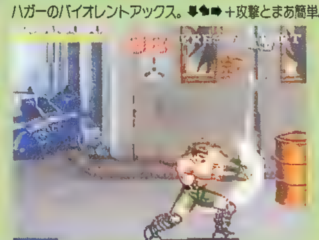
(MAN次郎)



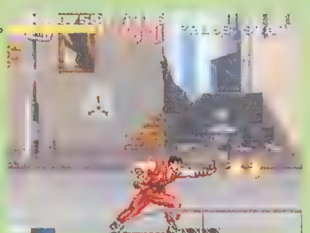
ジャンプして、攻撃もできてしまう。前からあったか。



これはファイアスピナー。ジャンプ中に↓↘→+攻撃でいい。



ハガーのバイオレントアックス。↓↘→+攻撃とまあ簡単。



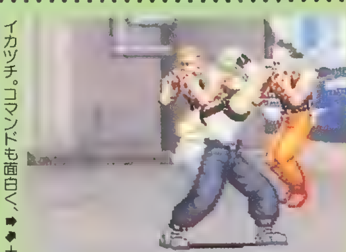
ガイの通し、↓↘→+攻撃で出る。



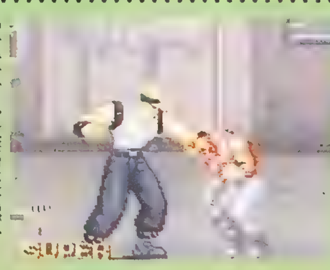
これはたんなるダッシュ攻撃。しかし迫力がある。



トルネードスピナー。→↓↘+攻撃だが、技にキャンセルをかけるのも強い。



イカヅチ。コマンドも面白く、→↘+攻撃ボタンだ。



つかみかかり。攻撃力はないが、↓↘→+攻撃で離れた敵をつかめる。

SFC　エニックス　12月9日発売　1万1400円(税別)

幻の大地にいざ出陣!!

ドラゴンクエストVI

©ENIX

ついにドラクエシリーズの最新作が登場!!
今度のテーマは「発見」だ。

君もゲーマーのはしくれならば一度はやったことが、いや見たこと聴いたことが…とそれは置いておいて、つまり『ドラゴンクエストVI』が、ついに発売されるのである。「発見」をテーマに冒険に旅立とう。



敵は強い。ぬかるなよ！

新しいドラクエ

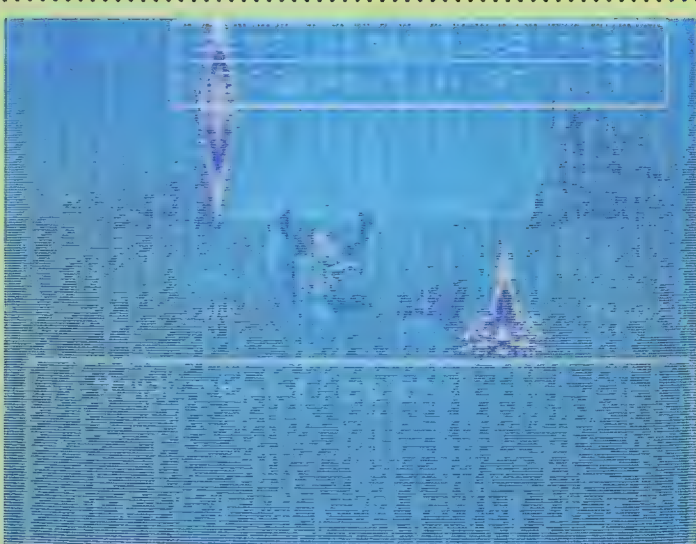
回を重ねるごとに新しい要素で楽しませてくれるこのシリーズ。最新作である今回も面白いシステムが目白押しで、さすがドラクエと思わせてくれるぞ。

ドラゴンクエストVI

さて、それでは今度のドラクエがどのように新しくなったのかを説明しよう。

まずは非常に自由度の高いシナリオ。単純で一本道なシナリオではなく、プレイヤーが自分なりのやり方でルートを選択できるのだ。

さらに今回はIIIの転職システムとVのモンスター仲間システムを導入。特定の職業を選ぶことにより、敵モンスターを仲間にすることができるのだ。モンスターも転職することができるので、育てる楽しみも倍増することだろう。



魔法画面も大きく変わったぞ。

様々な演出

ドラクエでは、本編のゲーム以外にも、プレイヤーを楽しませてくれる、さまざまな演出が盛り込まれている。

例えば、IVで初登場したカジノもグレートになり、スロットやポーカーなどはもちろん、新たに自分の育てたスライム同士を闘わせる「スライム格闘場」なるものが登場!!スライムを育てる楽しみがよりふくらむってもんだ。

それだけではない、新たなパラメーターに「かっこよさ」なるものが登場。「ベストドレッサーコンテスト」では、この「かっこよさ」を競うことができるのだ。最近の冒険者たるものは、おしゃれにも気をつけなくてはならないのだ。

そして、メダル収集家のメダル王も、もちろん登場。今回は集めたメダルが規定枚数に達するごとに景品がもらえるぞ。

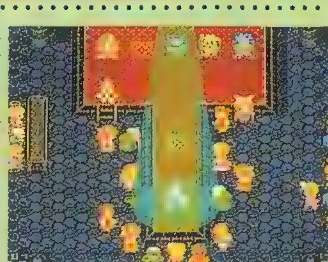
（池パン）



こつ、この斬り技は!?



おっ、まだいるのかメダル王よ。



ベストドレッサーショーもある。





スライムコンテストだ。かわいいねえ。

PS　カプコン　12月29日発売　5800円

ZEROだ!!

ストリートファイターZERO

コンシューマの王道ストリートファイターシリーズが、今度はZEROになってなぐり込みをかけてきた!!

ストリートファイターZERO。その名も高き格闘ゲームが、プレステ or サターンで大暴れにやってきた。

どこまでの移植か!?

アーケードのシステム中にはチェーンコンボ、オートガード、スーパーコンボ、ゼロカウンターといった、大まかに分けて4つの新システムがある。そして、コンシューマ版ZEROの中にもこれらの面白さは変更なしで導入されているのだ。

まずは、ストZEROを初めてやる人でも楽しく遊んでもらえるためのシステム、オートガードについて語っていこう。

これはあらかじめ10回の強制ガードが用意されていて、いくら眠っていようが勝手に相手の技をガードしてくれるものだ。もちろん10回ガードしてしまうとオートガードは解け、自分でガードしなければいけなくなるのだが、相手の技を見なくてもガードできるのはデカイ。

3種のコンボ

いきなりだが、オートガード以外はこんな感じだ。一つ一つ見ていこう。

●チェーンコンボ

決められた基本技を弱→中→強と出すことにより、強力な連続技とするものである。タイミング的にはシビアだが、戦力になるぞ。

●スーパーコンボ

ゲージが溜まらなければ出せない必殺技。コマンドがちょっと難しいのにプラスして、レベルにより強さも変わる。

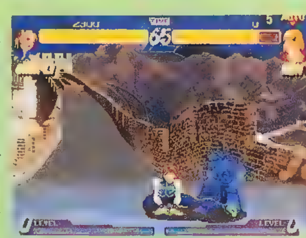
●ゼロカウンター

攻めてくる相手に対し有効な返し技だが、これを使うとレベル1分のゲージをなくす。

（MAN次郎）



ついに決た、画面もすばらしく美しい。



オートガード、自分の反応外の技をガードしてくれるが…、



数に限りがある。気をつけよ!!



ボン…。



ボボンと技をつなげすっきりとできるチェーンコンボに。



一気に仕留めるスーパーコンボ!!



ゼロカウンターも…。



忘れないようにね。

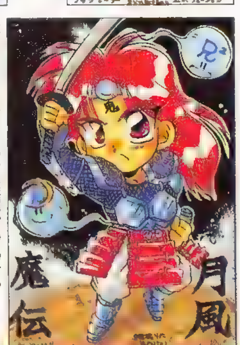
飛鳥のご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に 読者版

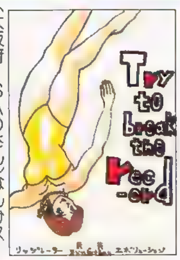
〝ディスクシステム〟とは、こりゃまた懐しい。この挑戦に皆でこたえてくれまえ。当コーナーではイラストも引き続き募集中。ヨコイラなぞもらえるとうれしいぞ。前々回の答えは「超兄貴」でした。



（静岡県　麻里子プさん）



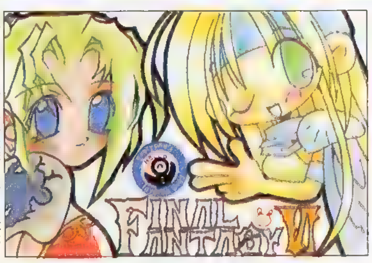
（愛知県　星渚さん）美麗でやんす。



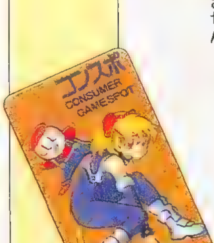
（大阪府　SADさん）なんかスゲー好きこのねーちゃん。



（和歌山県　向晶さん）新作登場にも色あせません。



（埼玉県　前島聖美さん&桜井伸也君）FF6合作だね。



採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。

ゲーメストアイランド ちょーやるですー

♪る〜る〜るる〜るるる〜。前略。編集部はもう冬です。そちらはどんな塩梅でしょうか。ここでは油断して眠りこけると、たちまち底冷えゲログロ状態に突入するって話です。で、この本が出てるころにはゲーメスト大賞は決定しているわけで。

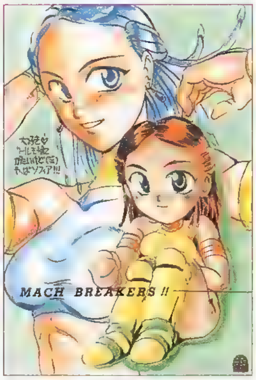
…この口調はうざったいな。それは置いとくとして、みんな、今年のゲーセンは面白かったか？ま、人それぞれ思う所あるとは思うが、来年も無病息災好ゲームの出現を望みつつ（ちょい気が早い）今回もカラアイいってみるちょー！

年末進行時期別企画
振り返るな特集！ その壱

今年も色々なゲームが出たよな（中略）てなわけで、カラーイラストで95年アーケードゲームを振り返ってみよっ！



↑（富山県　守樹亜宇さん）
☆あまりに渋すぎたアウトフォクシーズ。さらに練り込んで第弐弾希望である。

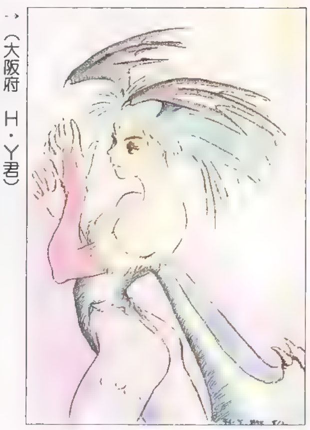


↑（新潟県　武田末曾有さん）
☆再びゲーセンに連打音を轟かせたマハブレ。私は結局シャロンに勝てませんでした（泣）。


↑（東京都　重盛俊哉君）
☆94年の暮れに発売されたＶＦ２だが、今年の開幕はこのゲームが全国を席巻した！現在でも超人気を誇る歴史的大作である。


↑（東京都　水浅忽明さん）
☆今年はハドソンもアーケードに参入！次回作が期待される。


→（神奈川県　樂浪郡さん）
☆そして４度登場した餓狼伝説。でもちょっちシステムがマニアックすぎたか。

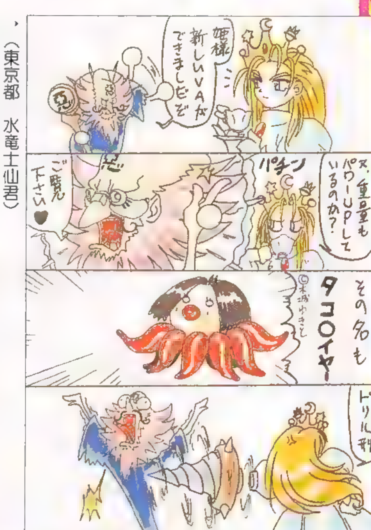

→（大阪府　Ｈ・Ｙ君）
☆おそらく世界最大のモリガンイラストストック数を誇るであろう我が編集部。モリガンイラストオンリーで一冊本ができそうである。皆さん投稿ありがとーね。



→（東京都　海苔たま子さん）
☆新キャラ２人も人気でした。お気楽キョンシーとは意表をつかれた。



→（東京都　現場処理の男定満君）
☆Ｖ・Ｈ２も今年前半の話題作であった。でも何で現場コスチュームなの？



→（東京都　水竜士仙君）
☆メカメカ格闘サイバーボッツも固定ファン多し。キャラ人気は高かったけど、もーすこしメカイラも送ってほしかったぜー！

☆次回は95スペシャルその弐の予定。お楽しみにしとくと吉。



超残りわずかテリ革ジャン



テリーグローブ　L	テリー革ジャン（レッド）L
価格3980円　送料：E	価格39800円　送料：E
通販番号：SS-138L	通販番号：SS-136L

餓狼伝説３キャップ	テリー革ジャン（ブルー）L
価格3000円　送料：E	価格39800円　送料：E
通販番号：SS-139	通販番号：SS-137L

春麗ZEROコスチューム発売！

■好評だった春麗コスチュームの新作がチャコットから装いも新たに登場！ZEROのコスチュームはジャージだの何だのと言われていたけれど、ちゃんとレオタード？の変形みたいになっていて、良い感じだ。今回は青の標準色のみです。リクエストが多ければ2Pカラーも作ってくれるかも？
サイズはMとLの2種類。目安のサイズは次のとおり。
M…身長／150～160cm　B／77～88cm　H／84～94cm
L…身長／165～175cm　B／84～94cm　H／89～99cm
コスチュームマニアなキミにはよだれもののアイテムだね。



ZERO春コスチューム　M
定価39800円　送料：E
通販番号：CH-4M

ZERO春コスチューム　L
定価39800円　送料：E
通販番号：CH-4L

ジャッキー革ジャン発売決定！予約受付開始!!



■革ジャンシリーズ？第２作目は、ジャッキーのカッコイイ革ジャンだ！
今回も限定生産で、500着のみの製造販売となります。色は当然ながら黒のみ。サイズが２種類で、MとL。
完成時期は12月中旬なので、もうちょっと待ってね。

ジャッキー革ジャン　M
定価49800円　送料：E
通販番号：SG-22M

ジャッキー革ジャン　L
定価49800円　送料：E
通販番号：SG-22L

読サビにもギャザリング登場!!

■読サビにもMTG上陸！通販なので、通常販売しているように、ブースターパック１袋…みたいな注文方法だと送料がたいへんになってしまうので、スターターセット以外は箱売りです。ちょっとずつ欲しい人は、ゲ屋で買えるのでそちらのほうをご利用ください。

品番（ITEM＃）	商品名（TITLE）	内容物	備　考
WOC6100	マジック：ザ・ギャザリング スターターデッキ	１デッキ（カード60枚入り）	第４版
WOC6700	マジック：ザ・ギャザリング ブースターパック	36パックセット（１パック15枚入り）	第４版
WOC6551	マジック：ザ・ギャザリング クロニクル	45パックセット（１パック12枚入り）	エキスパンションカード
WOC6505	マジック：ザ・ギャザリング フォーリンエンパイア	60パックセット（１パック８枚入り）	エキスパンションカード
WOC6508	マジック：ザ・ギャザリング ホームランド	60パックセット（１パック８枚入り）	エキスパンションカード（10月に発売）
WOC6550	マジック：ザ・ギャザリング ギフトボックス	１ケ（カード120枚入り）	スターターデッキ２セット＋グラスカウンターセット
WOC6506	アイスエイジ スターターデッキ	１デッキ（60枚入り）	MTGのエキスパンションとしても使えるカードゲーム

MTGスターター
定価1350円　送料：E
通販番号：WOC6100

MTGブースター
定価16200円　送料：E
通販番号：WOC6700

クロニクル
定価17100円　送料：E
通販番号：WOC6551

MTGエンパイア
定価15000円　送料：E
通販番号：WOC6505

ホームランド
定価16200円　送料：E
通販番号：WOC6508

MTGギフトボックス
定価3000円　送料：E
通販番号：WOC6550

アイスエイジスターター
定価1350円　送料：E
通販番号：WOC6506

アイスエイジブースター
定価16200円　送料：E
通販番号：WOC6507

1996年版ゲーメストカレンダー

絶賛発売中!ときめきとネオジオギャルズが今ちょっと品薄なので、ちょっと待ってね。



豪血寺一族



豪血寺一族'96カレンダー
価格1800円 送料：E
通販番号：AT-8

異色対戦格闘豪血寺一族のカレンダーだー!人気の村田蓮爾氏描き下ろしクララ(子供バージョン)&キースは必見!
これだけちょっと遅くできそう…だって未だイラストが…うむ、それだけ気合入れて描いてくれてるのだあ!

ヴァンパイアハンター



ヴァンパイアハンター'96カレンダー
価格1800円 送料：E
通販番号：C-116

「ヴァンパイア」シリーズ最新作をリリース。
人気のムックイラストをメインにまとめました。英文ストーリーはカプコンさんに作ってもらっていて、ちょっとお得な感じ。

ストリートファイターZERO



ストZERO'96カレンダー
価格1800円 送料：E
通販番号：C-117

カプコンの代表作といえばこれでしよう。ストリートファイターシリーズ最新作ZEROカレンダー発売。
ムック用描き下ろしイラストが格好良い!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



KOF'95'96カレンダー
価格1800円 送料：E
通販番号：SS-148

エスエヌケイの人気キャラを集めたKOFシリーズ最新作!
格好良いオフィシャルイラストと画面写真がナイスマッチ!

ネオジオギャルズ



エスエヌケイのヒット作の中から、ヒロインだけを集めた涙もの。イラストは全点描き下ろしでさらに涙はちょちょ切れもんだ。
作家陣は、さいとうつかさ、下北沢鈴成、TSUKASA JUN、嵯峨栗生、夏元雅人、七瀬葵だ!

NEOGEOギャルズ'96カレンダー
価格1800円 送料：E
通販番号：SS-149

ときめきメモリアル



コナミの超ヒット作、ときめきメモリアルをキャッチ!しかもイラスト全点描き下ろしで作っちゃいました。
ときメモのカレンダーが買えるのはゲーメストだけ!!

ときめきメモリアル'96カレンダー
価格1800円 送料：E
通販番号：K-27

闘神伝

プレイステーションなどではお馴染みの闘神伝。そのキャラクターデザインを担当している「ことぶきつかさ」氏にイラストを頼んじゃいました!描き下ろし4点を含む贅沢仕様。
闘神伝ファンもことぶきつかさファンも納得の1作だ!



闘神伝'96カレンダー
価格1800円 送料：E
通販番号：TK-1

※ここで紹介しているカレンダーは、実際の商品と多少異なる場合があります。

GAMEST通信販売読者サービス部

今月のむーちゃん

鉄拳2大会(11月5日)、ゲームの日(11月23日)、ゲーメスト大賞（12月3日）と、ここ1カ月近くはイベント三昧な日が続く。

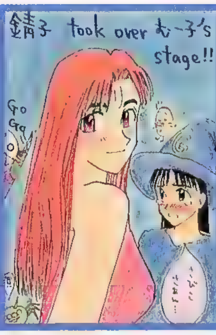
本番は、いつになってもドキドキ緊張する。それがまた良いのだ。参加した人たちは、感想とか送ってくれるとうれしいぞ。



（東京都 りょんペス虫さん）☆ハンプティダンプティっポイ。時計関係は値段のところが難しいから、ちょっと無理っポイ。ゴメン。



（長崎県 内田たけるさん）☆なんか例の企画はボツったください。ゴメン。



（静岡県 麻理子ブさん）☆ほとんど無理です。ゴメン。今、また新しい企画中なので、そんときはよろしくね。

■なんか今回はあやまってばっかりだ…。このコーナーは、絶滅の危機に瀕しているむーちゃんを励ます場所です。皆さんの熱い魂の叫びをお待ちしております。最近まいた投稿量が減りつつあります。お手紙プリーズ！よろしくにょ。

ゲーメストビデオ









ヴァンパイアハンタービデオ	餓狼伝説3ビデオ	ストリートファイターZEROビデオ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95ビデオ
定価4800円 送料：H	定価4800円 送料：H	定価4800円 送料：H	定価4800円 送料：H
通販番号：GV-17	通販番号：GV-18	通販番号：GV-19	通販番号：GV-20
付録：魔剣しおりん	付録：解説書	付録P解説書	付録:京様エチケットブラシ



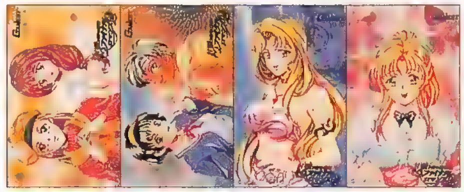






ザ・キング・オブ・ファイターズ'94ビデオ	真侍魂ビデオ	バーチャファイター2ビデオ	VHダークストーカーズバトルビデオ
定価6500円 送料：H	定価4800円 送料：H	定価4800円 送料：H	定価5800円 送料：H
通販番号：GV-13	通販番号：GV-14	通販番号：GV-15	通販番号：GV-16
付録:東&紅丸のヅラSet	付録:十兵衛眼帯Set	付録:EXPLANATORY	付録：解説書

ゲーメストテレカ



えみり&瞳テレカ	博美&まりのテレカ	麗奈テレカ	ミクテレカ
定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A
通販番号：VD-04	通販番号：VD-03	通販番号：VD-02	通販番号：VD-01



龍虎チームテレカ	餓狼チームテレカ	ライバルチームテレカ	主人公チームテレカ
定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A
通販番号：SS-143	通販番号：SS-142	通販番号：SS-141	通販番号：SS-140



キムチームテレカ	怒チームテレカ	サイコソルジャーチームテレカ	女性格闘家チームテレカ
定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A
通販番号：SS-147	通販番号：SS-146	通販番号：SS-145	通販番号：SS-144

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20~30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 4個以上……400円
B	2個まで……100円 3個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 2個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも ……(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：デビロット様テレカ1枚 ……100円(A)
龍虎2おとめ~ずポスター1組(単品発送品) ……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着 ……500円(E)
極パロレポパ2冊 ……400円(C)

以上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

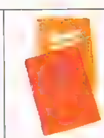
ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。


①コインホルダー：10点


②ゲレンジャーテレカ：20点


③吉崎観音テレカ：20点

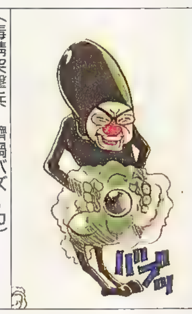

④システム手帳：30点

⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社

お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月~金:AM10:00~PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



（毒錆突撃兵 臍鍋バズーカ）☆今さらDOS-Vマシーンを購入。これで僕ちゃんも一端のパソコンユーザーだよね？↑ぬるぬるだ~

■こんにちは。臍(へそ)鍋バズーカです。ゲーメストカレンダーは、みなさんもう注文してくれましたか?まだの人はお早めに!数に限りがございますので、ご注意!ジャッキー革ジャンも同じく限定生産ですので、お早めに。さーて、次号もサービス!サービス!

ゲ屋瓦板

瓦板第73号

寒さ本番。革ジャンでしのげ！

大人気テリーにつづきジャッキーも！品薄につき品切注意

ども！メルティでーす。皆さんの応援のおかげで名古屋店も無事開店とあいなりました。クリスマスや年末、お正月もどうぞよろしく♡それじゃインフォメいっきまーすー

今が旬！斬紅郎無双剣ノリノリの12月！

今月は月間イベントもさることながら、なんと12月1日はイキナリのネオジオカセットの発売日なのです。ネオジオCDは22日だよ。ゲ屋ではこちらのソフトを一割引きで販売しちゃいます。詳しくはお店で確かめてねっ！

防寒具なら革ジャン！本格派革ジャン第2弾

夏頃にはテリージャンパーを発表したばかりだけどゲーメストがまたやってくれました。ジャッキー革ジャン2Pの完成です。前作テリーのときと同様完全製作数限定なので欲しいと思った人はスグ入手だ！価格4万9800円。絶賛予約受付中！

超期待作発売！SS版VF2は12/1

道行くリーサラはもちろん、家で夕食の準備にいそがしいおかーさんも知ってるVF2。そのセガサターン版の発売が12月1日に決定しました。定価6800円。また、東芝EMIより発売されたキャラ別攻略ビデオも第2次出荷分が11月末に再入荷いたします。もー、バーチャづくし。買い逃しのないようにチェック！

東京店の秘密

御存知の方も多いかとは思いますがこの度、ゲ屋東京店の営業時間が午前11時から午後7時までに変更となりました。つまりアレですね、開店時間が1時間早まったっていうことです。これで楽に店内を見ていただけるっていうわけですんで、一つよろしくお願いします。まあ、早い話が名古屋店もオープンしたことだし、全店の営業時間をそろえたというわけです。

また、東京店では長期でがんばってくれるアルバイトを緊急で若干名大募集中です。履歴書を大急ぎで東京店・木村まで送るのだ。気のいいヤンキー兄さんがまってるよ。最後に、ゲ屋ノート通信は事情により連載中止といたします。今後もゲ屋ノートをよろしく。

新商品ラインナップ 12/1～12/16（東京店版）

雑誌

- **4日**
  - アーケーダー ▶新声社 ￥880(予)★★★★
  - サイバーボッツ設定資料集(仮) ▶新声社 ￥1800★★★★
- **8日**
  - ゲーメストEX増刊 攻略SPECIAL ▶新声社 未定★★

コミック

- **9日**
  - KOF'95コミックアンソロジー① ▶新声社 ￥780★★

CD

- **1日**
  - マーヴル・スーパー・ヒーローズ ▶ソニー ￥2000★
  - ロックマン・ザ・パワーバトル ▶ソニー ￥2000
  - セガ・セレクション ▶バップ ￥2500★
  - X-DAY 2 ▶ビクター ￥1500
- **16日**
  - ストZERO外伝(ドラマ) ▶ビクター ￥2800
  - サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 ▶ポニー ￥1500★★★★★
  - がんばれギンくん ▶ポニー ￥1500★
  - ゲーム天国 ▶ポニー ￥1500★
  - Sweetie(池澤春菜) ▶メルダック ￥3000

新世代ソフト

- **1日**
  - バーチャファイター2 ▶セガサターン ￥6800★★
  - 侍魂～斬紅郎無双剣 ▶ネオジオカセット ￥28800

12月上半期のイベントスケジュール

12月の月間イベント
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣5人抜き

日	店	イベント
2日(土)	東京	サイバーボッツ大会
	大阪	侍魂～斬紅郎無双剣大会
	名古屋	ヴァンパイアハンター大会
3日(日)	東京	マーヴルSH大会
	大阪	同上
	名古屋	夏元雅人先生サイン会
9日(土)	東京	侍魂～斬紅郎無双剣大会
	大阪	サイバーボッツ大会
	名古屋	マーヴルスーパーヒーローズ大会
10日(日)	東京	斬紅郎羅刹大会
	大阪	同上
	名古屋	侍魂～斬紅郎無双剣大会
16日(土)	東京	斬紅郎修羅大会
	大阪	同上
	名古屋	サイバーボッツ大会
17日(日)	全店	闘神伝2大会 ★前作ファンは要チェック



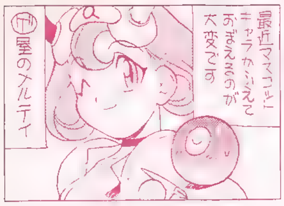


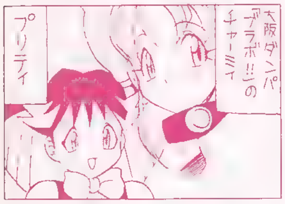
■1995.11／5 PS版闘神伝大会
ゲ屋としては初めて実現された新世代機でのゲーム大会。当日は企画者の思惑通り、幅広い年齢層の獲得に成功した模様。写真は上から東京店、大阪店の順。

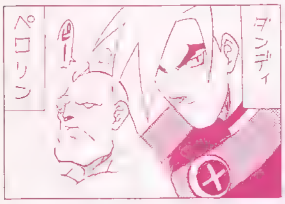
ゲ屋推薦CDコレクション⑤

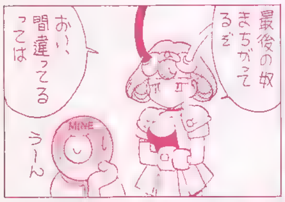


■Virtua Fighter2 SOUND TRACK
TYCY-5410 2000円（税込）
世界的スーパーヒットをとばしたVF2のオリジナル音源。各キャラのステージはもとより、ギャラリー派にも知名度の高いデモ曲も収録。これで2000円は買い。サターン版の発売とともにフリークは必須アイテム決定。

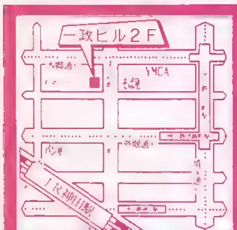






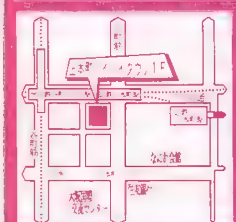


●東京店・12月の定休日11日

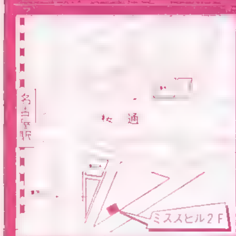


営業時間 11：00～19：00

●大阪店・12月の定休日11日



●名古屋店・12月の定休日11日



〒450名古屋市中村区名駅4-4-19
ミススヒル2F
営業時間 10：00～19：00



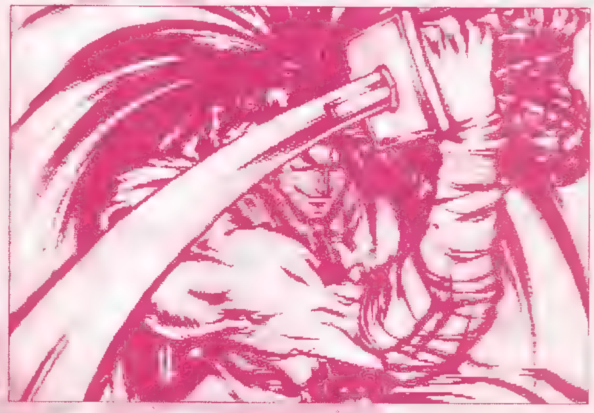
ゲーメストワールドファンブックシリーズNo.1（仮）

GAMESTWORLD・FANBOOK

まるごとSNK

来春発売予定
価格未定

◘今、話題のＫＯＦ95と斬紅郎無双剣をはじめ、ＳＮＫのゲームをまるごと集めたファンブックがゲーメストワールドから出るぞ！　そう、幻のＫＯＦファンブック（仮）が企画も新たに再起動したのだ。内容は盛りだくさんだけど、「こんな企画をやってくれ！」とかの企画案も大歓迎!!　もちろんイラスト・コスプレ写真なども大募集だ!!くわしくは募集要項を参照してくれい。
以上、締め切りは12月25日必着だ。クリスマス・イブまでにハガキを書いて編集部に送るのだぁあ…おっと！　くれぐれも年賀ハガキでの投稿は勘弁してくれよ。元日に届いても手遅れなので、みんなで注意するべし。



特集
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣＆
ザ・キング・オブ・
ファイターズ'95

■斬紅郎企画
●僕の考えた「サムライ」
キミの考えたサムライを
募集するぞ。



図1

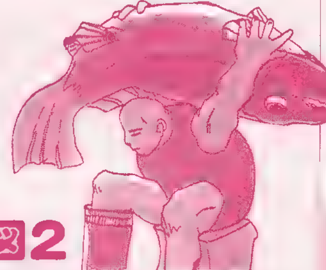


図2

●ハイセンスシルエット　上の図１を見てもらえればわかるが、どっから
どう見てもズィーガーのシルエット。それを図２のようなナイスなキャラク
ターにデザインしてほしい。キミのセンスを求む！

■募集するぞ（共通）
- ●カラーイラスト
- ●モノクロイラスト
- ●コスプレ写真
- ●各ゲームに対する意見・要望
- ●メーカーＱ＆Ａ
- ●ＫＯＦ＆侍の同人誌
- ●サイドストーリーや４コマコミック
- ●やってほしい企画（大至急）
- ●そのほか、読者におまかせ
- ●好きなキャラ（理由付き）
- ●好きな技　　　（理由付き）
- ●消えていったキャラたちへのエール（詞）

ゲーメストワールドライター募集!!

ゲーメストワールド編集部では、ライターを募集中。ゲーム、アニメ、マンガが大好きで、元気一杯、やる気のあるキミの応募を待っています！
ゲーメストワールドライター（男女）：履歴書（写真付き）と「ゲーメストワールドでやりたいこと」というテーマでの作文（原稿用紙２枚以内）
＊必要書類を同封のうえ、郵送にて応募を。追って、こちらから面接日をご連絡致します。
〒101　東京都千代田区内神田１－11－４　藤吉ビル　（株）新声社
コミックゲーメスト編集部　TEL03－3219－4861　担当／長瀬



ゲ屋名古屋に上陸！！

新商品紹介　其の1

■ゲーメストカレンダー、彼女が買ってもカレンダー！

●ゲーメストカレンダーで部屋中を埋め尽くし、新年を迎えるのだぁ！

□ストリートファイターZERO
□ヴァンパイアハンター
□K.O.F.'95
□ネオジオギャルズ
□闘神伝
□ときめきメモリアル
□豪血寺一族

●各1,800円　好評発売中！

天下一ゲーマーの店

ゲ屋

Super Gamer's Market MARU-GE-YA

新商品紹介　其の2

■ジャッキー牛革・革ジャンで、ビーフジャッキーってのはどう？

●12月10日〜中旬に発売予定！完全限定生産500着のプレミアもん！サイズはMとLの2種類、色は黒のみです。

□ジャッキー革ジャン

●M，Lともに価格は49,800円
今からでも遅くない！すぐにマルゲ屋で予約だぁ！

新商品紹介　其の3

■マルゲ屋恒例、『福袋』！！Tシャツも入ってるからか？

●年始に福袋を販売します。いままでの読サビグッズに加え、福袋オリジナル商品も盛りだくさん！

□福袋

●ゲーメスト大賞ベストキャラクター賞の1位と2位のキャラクターをモチーフにした、ビッグポスターのどちらか1点、メルティルーズリーフ、バーチャファイター2カレンダーなどなど、ファンならずとも嬉しい商品でいっぱいだ！

●気になる価格はまだ未定。そのうち各マルゲ屋、それからゲーメスト本誌やEX、コミゲ、増刊号、ムックなどの読サビでお知らせするので、そちらをごらんください。

いろいろありますマルゲ屋

■アンケートに応えて餡と饅頭プレゼント！←ウソ

●今はまだ設置されていないかもしれないけれど、新グッズアンケートなるものがゲ屋に設置されます。

□新商品は皆さんのご意見からも生まれます！

●それは、皆さんのこんなグッズが欲しいよー！といった意見を新グッズに反映させようという意図の反面、苦し紛れにグッズ製作スタッフが制作したものなので、いろんな変なことを記入してください。よろしくね。

（1K＝1000円です）

あ 悪魔城ドラキュラ	88K
アウトラン	48K
アサルトプラス	65K
アルゴスの戦士	25K
R·TYPE	15K
R·TYPE LEO	18K
R·TYPEⅡ	15K
アレスの翼	30K
アクロバットミッション	15K
飛鳥&飛鳥	10K
アップンダウン	54K
アルカノイド(P付)	20K
アラビアンファイト(ロム)	15K
アッポー	20K
アンダーカバーコップス	28K
怒	25K
イメージファイト	15K
EDF	12K
イーアルカンフー	15K
いっき	20K
ウイロー	50K
ウォーリーブレード	28K
ウルトラマン	10K
F/A	18K
FⅡマザーボード大	15K
F1エキゾーストノート	58K
エンデューロレーサー	30K
エレベーターアクション	32K
エクセリオン	8K
エキサイティングサッカー	5K
エイリアンストーム	20K
エイリアンシンドローム	42K
S.C.I	35K
SDガンダム	8K
NBA JAM	32K
F1グランプリ	8K
エグゼドエグゼス	35K
ASO	20K
エキサイティングアワー	10K
黄金の城	35K
オーダイン(ロム)	22K
オメガファイター	12K
か 海底大戦争	32K
影の伝説	25K
餓流禍	23K
ガタッシュ	10K
空手道	25K
火激	5K
カプコンワールド2	20K
カルテット	25K
ガズラー	38K
カンガルー	50K
ガントレット	30K
ガントレットⅡ	35K
ギャラガ	20K
究極のストライカー	15K
ギャラクシアン	30K
ギャラクシーウォーズ	80K
究極タイガー	12K
ギャプラス	38K
ギャラガ'88	48K
ギャルズパニック	15K
奇々怪界	10K
キックスタート	50K
ギャリバン	18K
キャンバスクロッキー	48K
Qバート	52K
キングオブボクサー	18K
機動戦士ガンダム	15K
クラッシュローラー	30K
グラディウス	30K
グラディウスⅡ	45K
グラディウスⅢ	30K
クレイジークライマー	65K
クレイジーコング	25K
くにお君	10K
グレートソードマン	15K
クラッチヒッター	15K
クォース	10K
クイズカプコンワールド	5K
クイズハテナ？の大冒険	5K
クイズ殿様の野望	5K
コラムス	15K
コットン	23K
コンバットライブス	10K
魂斗羅	18K
豪血寺一族	15K
ゴールデンアックスⅡ	38K
ゴークス	10K
さ サターンオブサターン	65K
サンドスコーピオン	20K
ザインドスリーナ	25K
西遊降魔録	20K
サーカスチャーリー	18K
ザクソン	35K
サスケVSコマンダー	40K
ザ・ディープ	20K
沙羅曼蛇	30K
ザ・運動会	25K
忍	25K
シーファイターポセイトン	50K
ジオストーム	45K
ジッピーレース	12K
シティコネクション	35K
ジャイラス	42K
G－ロック	55K
上海	15K
シンドバットミステリー	25K
ジェネシス	25K
ジャンピングクロス	33K
シュートアウト	28K
ジャンプバグ	40K
新入社員とおる君	15K
スーパー上海	28K
スーパーゼビウス	50K
スーパーヘリ	40K
スーパーリアル麻雀PⅡ	13K
スーパーリアル麻雀PⅢ	28K
スーパーリアル麻雀PⅣ	38K
スクランブル	40K
スターフォース	25K
スパルタンX	20K
スプラッターハウス	35K
ストⅡダッシュ	10K
ストⅡダッシュターボ	15K
スーパーストⅡ	38K
スーパーストⅡX（ロム）	20K
スペースインベーダー(タイトーオリジナル)	80K
スラップファイト	18K
スティンガー	28K
スイマー	48K
スーパーバスケットボール	10K
スカイソルジャー	18K
スカイキッド	45K
スパイダーマン(ロム)	15K
XEXEX	30K
XEXEX(USA)	35K
ゼビウス	25K
戦場の狼	30K
戦国エース	22K
ソンソン	15K
た タイガーヘリ	20K
タイムパイロット	38K
大旋風	23K
ダークシールⅡ	15K
タントアール	15K
達人	10K
達人王	18K
ダッシュ野郎	28K
ダイノレックス	25K
大魔界村	45K
脱獄	10K
ダークミスト	25K
タンク	30K
ダイナミックスキー	25K
タンクバスターズ	28K
ダブルドラゴン	10K
ダライアス	38K
戦え！ビッグファイター	38K
大列車強盗	22K
チャイニーズヒーロー	25K
ツインビー	35K
ディグダグ	25K
デスブレイド	22K
テトリス	10K
天地を喰らう	30K
天地を喰らうⅡ	23K
テラクレスタ	10K
10ヤードファイト	15K
ティンクルピット	25K
DDクルー	18K
テディボーイブルース	35K
D-DAY	30K
怒号層圏	25K
ドラゴンセイバー(ロム)	25K
ドラゴンブリード	25K
ドンキーコング3	32K
ドンキーコング	60K
ドンキーコングJr.	30K
トライゴン	25K
ドルアーガの塔	80K
ドラゴンバスター	60K
ドッヂボール	5K
な ナイツオブザラウンド	38K
ナイトストライカー一式	120K
ナックルヘッズ	20K
ナムコシステムⅠ	15K
ナムコシステムⅡ	20K
忍者龍剣伝	24K
ニューマンアスレチック	20K
ニューラリーX	85K
忍者くん魔城の冒険	18K
忍者くん阿修羅の章	25K
ニュージーランドストーリー	28K
ネビュラスレイ	32K
ネオジオMV-1(ソフト付)	28K
NOVA2001	38K
は バーニングフォース(ロム)	20K
バーチャファイター一式	70K
バスター	30K
パックマン	25K
パックランド	68K
バトルフィールド	25K
バブルボブル	40K
パラデューク	45K
パンクパニック	25K
バトルクロード	28K
パドルマニア	12K
パニックインスタジアム	10K
パンクショット	18K
バニッシャー	45K
パラメデス	5K
パイプドリーム	5K
パロディウスだ！	16K
バトルクルーザーM12	25K
パフォーマン	42K
パック&パル	48K
ハイパーオリンピック'84	28K
パイオニアバルーン	55K
ヴァンパイア（ロム）	20K
飛竜の拳	35K
B－ウイング	35K
ビーチバレー	15K
ピットファイター	22K
ピットフォールⅡ	35K
飛翔鮫	10K
ファイターズヒストリー	8K
ファイナルファイト	20K
ファンタジーゾーン	25K
ぷよぷよ	22K
フリッキー	25K
ブレイザー(ロム)	20K
ブラックアタック	10K
プロレス	10K
富士山バスター	20K
フィグゼイト	22K
フック	32K
プリンセスリーグ	15K
フラワー	24K
ファイナライザー	15K
ブーヤン	30K
ヘクシオン	15K
ペンギンクンウォーズ	20K
ヘビーユニット	5K
ペンゴ	20K
ポトポト	15K
ホールランド	25K
ポートマン	52K
ボナンザブラザーズ	15K
ボンバーマン	15K
ま 魔境戦士	35K
マグマックス	10K
魔界村	25K
マリオブラザーズ	30K
マジンガーZ	25K
マッスルボマー	35K
マーカム	15K
マッピー	45K
マーベルランド(ロム)	20K
麻雀セーラーウォーズ	28K
麻雀クエスト	20K
ミサイルコマンド一式	150K
Mr. Do!	20K
Mr. Do! VSユニコーン	25K
Mr. Do's ワイルドライド	25K
ミッドナイトレジスタンス	25K
ミニベーダ	3K
未来忍者(ロム)	25K
ミステリアスストーン	20K
ムーンクレスタ	65K
迷宮島	10K
メガゾーン	35K
モータルコンバット	45K
モンスターランド	22K
や U.S.ネイビー	30K
ゆけゆけ山口君	50K
ら 雷電	22K
雷電Ⅱ	60K
ライトブリンガー	36K
ラスタンサーガ	25K
ライフフォース	38K
リターンオブザインベーダーズ	25K
陸・海・空最前線	30K
リブルラブル	60K
リングファイター	8K
リバレーション	25K
ルナレスキュー（カラー）	80K
レールチェイス	38K
レッスルフェスト	8K
レインボーアイラント	28K
レーシングビート	38K
レジオン	25K
ローリングサンダー	65K
64番街	28K
ロボレス2001	20K
ロードランナー	25K
ロードランナーⅡ	30K
ロードランナーⅢ	30K
ロートランナーⅣ	25K
ロッドランド	25K
わ ワルキューレの伝説(ロム)	48K
ワンダーボーイ	25K
ワールドウォー	35K
ワンダー3	49K

ループレバー、アナログジョイスティックレバー販売しています。お問い合わせください。

狙った基板は逃さない！

何でも揃った安さ爆発の基板ショップ！　◆新品から中古まで何でも揃っています
◆予約も受け付けます　◆買取り・修理・その他のアフターケアも、もちろんOK！

〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13　営業時間／10:00AM〜7:00PM（日・祭日休み）

TEL.06-747-2028　FAX.06-744-1235

お問い合わせはお電話で。代金は代金引換か銀行振込、又は現金書留でお願いいたします。
三和銀行 鴻池新田支店（こうのいけしんでん） 普3700750 レクトロン

レクトロン

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN'S CORNER

この後に書いてある「投稿規定」を甘く見ている人が、どうも多い。特に伝言板のハガキに目立つ。規定を遵守していないものについては、倍率の高い現在では、容赦なく選考から外されるものと考えてください。載せて、と書く前に、自らの為すべきことを確実に行わなくてはいか〜ん。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、1月15日発売号締め切りは12月5日、1月30日発売号締め切りは12月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「2月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。「○月△日発売号までに掲載希望」と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

ヴァンパイアハンターBOOK



吉崎観音社発行・個人誌、B5判80頁オフ、カラーカバー。1000円の無記名小為替+310円切手にて。

「ロゴにいたるまでこだわりと愛で仕上げました。ハンターFANの方にぜひ〜」

マンガは4分の1で、あとはイラストでの構成。読みではやや不足な感は否めないが、イラストを見られる人になら、手応えのある本と言える。

（〒181 東京都三鷹市下連雀7-12-28 富士ハイツ402号 吉崎観音社）

G・N・P.

やざわまゆむ&下北沢鈴成発行、B5判36頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替+270円切手にて。



「現実から目をそむけたちょっと強引ほのぼのガルフォード♡ナコルル本です。ハッピーエンディングの儚い夢を一緒に追いかけてみませんか」

一冊まるごとガル♡ナコのカップリングショートコメディ本。カップル賛同者で、表紙が気に入れば、手に入れて損はしないでしょう。

（〒135 東京都江東区富岡2-10-2-403 後藤方「G」係）

真・刀化粧



モズ落とされ隊発行、B5判40頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「とにかく彼らのことが大好きなんです!! その思いだけで作りました♡」

真侍魂1〜6頁ショートギャグ本。キャラもタッチもいろいろ。総じてレベルを高めにキープしてる。

（〒203 東京都東久留米市南沢4-8-50-103 佐藤ひあき）

p.h.B.m.

ポリゴンカンパニー発行、B5判64頁オフ、表紙カラー。1100円の無記名小為替で。



「構想一年（笑）のバーチャファイター本。一応オールキャラ出演。男女の差別なく読める内容……のつもりですが」

ショートギャグメイン。技術レベルはさすがに高い。

（〒330 埼玉県大宮市堀の内2-24-1-1 高坂方ポリゴンカンパニー）

VA-VA



金星天国発行、B5判36頁オフ、表紙2色、400円の無記名小為替+270円切手にて。

「膨らむシェイドから悶えるガルディンまでのオールキャラボッツ本です」

サイバーボッツファンのための、ショートギャグ本。

（〒441-34 愛知県渥美郡田原町東鎌田18 寅中美保）

ドラゴン拳崇

×群企画発行、B6判68頁オフ、カラーカバー、500円の無記名小為替にて。

「'94の拳崇とアテナが主役の退魔小説。脇に怒な人々。今なら京サマ外伝もついてくる」

ちゃんと終わりまで読める超能力アクション小説本。

（〒860 熊本県熊本市坪井6-206-8 光永亮子）

笑顔で朝をむかえたい



感発行、B5判84頁オフ、表紙カラー。900円の無記名小為替+240円切手にて。

「ムービーのケン×リュウ本。修行時代中心の再録本です」

友情の枠からちょっぴりはみ出た2人の話。修行している空気や、2人の間以外の世界が描けているのがよい。

（〒115 東京都北区浮間3-1 エステート1-405 鈴木珠世）

NOW

双六堂イタリア支店発行、A5判68頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「自称18禁・他称……。テリーとキムさんがメインの甘い本に仕上がってい……るはず……。ALL小説で読みごたえだけはあります」

テリー×キムの小説本。思いついたシーンをただ並べるのではなく、読ませようとするテーマのための構成を考えよう。一応18禁指定します。

（〒116 東京都荒川区西尾久4-27-6 長谷川方「双六堂イタリア支店」）

夜明け前

LOST CLINIC発行、A5判28頁コピー、表紙特殊紙。300円の無記名小為替+80円切手にて。

「ラルフ×クラークという方、待ってます！」

傭兵部隊訓練所でのお話。大人な怒チームに似合った、シブめで、濃さと重さをもった小説本。18禁指定します。

（〒275 千葉県習志野市鷺沼5-15-21 工藤陽）

QUEEN OF FIGHTER'S 3



電撃天使発行、B5判96頁オフ、表紙カラー箔押し。1100円の無記名小為替にて。

「真侍魂メインのH本です。ストーリーのほうにもかなり力を入れてるつもりです」

絵の技術はまだまだだけどHありのストーリーマンガとしてけっこう読める。18禁。

（〒564 大阪府吹田市元町24-13 紅梅館13号 戸塚方「電撃天使」）

VAMPIRE BOOK「V」



Office猫発行、B5判40頁オフ、表紙カラー。900円の無記名小為替にて。

「フェリシア好き好き18禁本です」

フェリ×フェリ、ガロン×モリ。読みで不足気味だけどさすがにうまくてH。18禁。

（〒176 東京都練馬区栄町2-12-305 Office猫「V」係）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、十カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの[illegible]





















コミック同人誌専門店

D-ブックス

神田店もOPEN!!

アニメ・ゲームのCD・ビデオ・LD・テレカ・セル画…何でもバンバン買います。

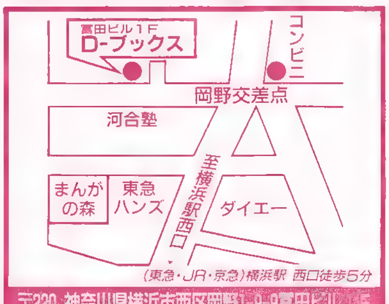
宅急便かゆうパックで送ってください。現金書留もしくは銀行振込にて代金をお支払いいたします。

- ●同人誌委託販売承り中!!(100タイトル以上!!)
- ●コミック同人誌販売(プレミア本多数有り)
- ●アニメ・ゲームグッズ販売
- ●美少女フィギュア
- ●コミック同人誌買い取り
- ●Hコミック買い取り



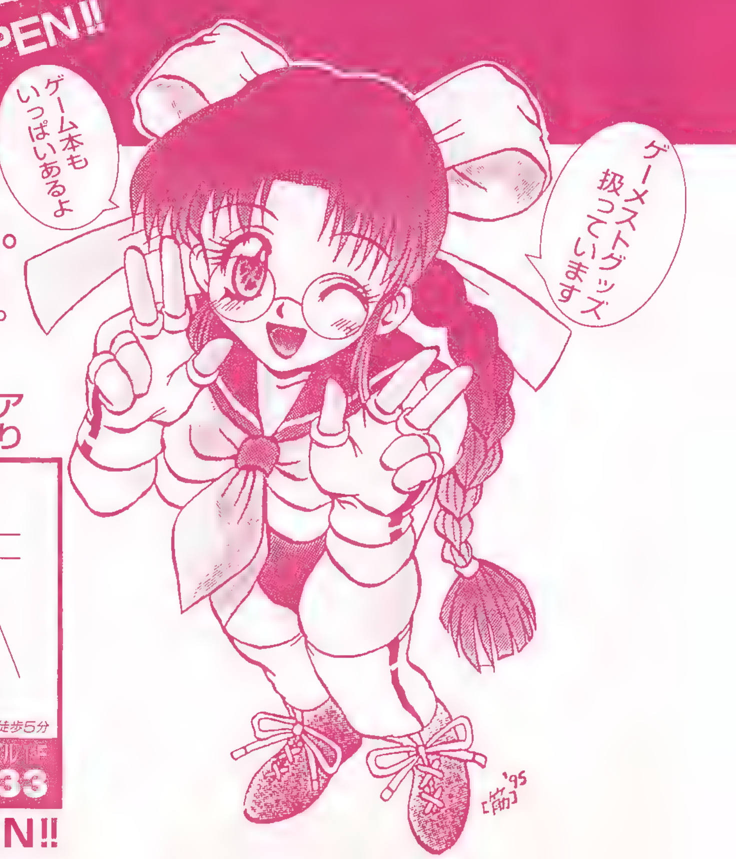
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-7アベビル3F
Tel.03(3348)0887

新宿店



〒220 神奈川県横浜市西区岡野1-9-9富田ビル1F
Tel.045(316)7733

横浜店OPEN!!



「SOLITARY」パズル3

出題：APAPA

SOLITARY 3問題

		ケ	ジ				デ	
ガ	ツ			ウ			ジ	
		ン	ツ			ウ		ガ
						ゴ		ツ
	イ						ガ	
ケ		ゴ						
ウ		ガ			ケ	ジ		
	ケ			ガ			ゴ	ン
	ゴ				ン	ガ		

解き方を読まずに解きはじめる人が多いけど、今回は対角線の2列のことを見落とすと一大事だぞ〜。ちゃんと解き方にも目を通そう。

解き方

さて今回は「ゴウケツジガイデン」の9種類の文字を、問題のマスに収めてもらう問題だ。

収める条件は『縦の9列、横の9列、さらに対角線斜めの2列それぞれに、9種類の文字が各1コずつ入り』『太線で囲われた3×3の枠内にも、やはり同様に各1コずつ入る』という2つだ。

そうしてすべてのマスに文字が入ったところで、今回の解答は、「二重枠に入る4つの文字」とするぞ。別に並べ替えて言葉にする義務はないぞ。

解答がでたら、それを官製葉書の裏に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を表に記入のうえ、〒101東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル3F　新声社ゲーメスト編集部「SOLITARYパズル3」係宛に送ってくれ。

しめきりは12月15日必着。

正解者の中から、碩学鴻儒を目指す5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題アイデアも、待ってるよ。よろしくね!!

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、根気で解くのだ〜っ!!

10月30日号当選者発表

前回の「六角泡」パズルは、正答率45%、正解者難易度アンケートは、VH56%、H17%、N0%、E5%、VE17%、無回答5%と、解答が妙なものになってしまったためか、なんとも無茶な結果でした。

ちゃんと説明しようと思うと長くなっちゃうから簡単に言うと、要するに、ページの都合で載らないはずだったのが、突如載ってしまったので、原稿は完全じゃないわ、誤植訂正もないわで、予定と違ったものが載ってしまったのだ。

本当は、Cの横のスと斜め上のダが逆位置で、右のほうの一（長音）はノだし、プロレーサーはプロレース。んで、ゲーム名は繋がって読めなきゃいけなかった。それに例のBCの順には入れられないこと、頂点だけが接する位置には置けないことなども言及しておいたほうが良かったね。

☆当選者☆

PN　XCT君（北海道）
PN　たてわき庵さん（千葉県）
PN　私文水軍君（広島県）
PN　テトリスの鬼君（愛媛県）
PN　いばらきぴーまん君（石川県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

後村君、また助けてくりぇ〜。天騎3号君、毎号、約束だぞ。大門五ニョー君、もう寒い寒い。吉岡加奈さん、ドットプレイスが解けないなら、本屋でイラストロジックの本を買って修業すべし。眠多さん、僕は批判されることを厭わない。批判すべきところがあれば、無理に良い解釈をされるより、忌憚なく言われることを望む。んで、ごはんは鉛筆で、パンは消しゴムだね。ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また次回のパズルコーナーで会いましょ〜。

今月の残念賞



PN　かきのたね君（愛知県）⑯
例に従って、ダライアスに「ラ」を使ってしまうと、14になるのだ。



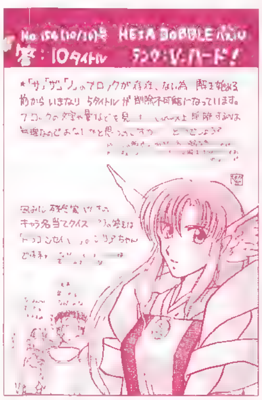
岩間一郎君（三重県）⑪
天狗のつぐみさんである。そんで、戦国エースはこよりだね〜。



PN　KNI君（千葉県）⑪
基本ってことで、昔の春麗。だけどZEROより未来だな……？



PN　しーつーぴー君（東京都）⑪
今回はこのハガキがM改ね。プヨは落ちないから、13個で正解。



PN　中島秀世さん（埼玉県）⑪
キャラ当てクイズかぁ。いい問題ハガキが来れば、連載するぞ。

お待たせしました。11月下旬、遂にOPEN!!

トライ アミューズメントタワー

TRY AMUSEMENT TOWER in 秋葉原

うわさの「レトロゲームフロア」5F・6F・7Fを 一気に紹介!!

〈リクエスト協力：ゲーメスト編集部〉

7F リクエストレトロゲームフロア

忍者くん
ソロモンの鍵
最後の忍道
ワンダーボーイ
ASO
スターフォース
虎への道
テディボーイブルース
ピットフォールII
ゲイングランド
妖怪道中記
レディバグ
ツインビー
黄金の城
UFO戦士ようこちゃん
プーヤン
恋のホットロック
ごんべえのあいむそ〜り〜
ロードファイター
青春スキャンダル
バンクパニック
トロピカルエンジェル
グレートソードマン
ガッタンゴットン

6F レトロゲームフロア

グラディウス
エグゼドエグゼス
魔界村
SDI
スクランブルフォーメーション
影の伝説
ルパン三世
ジャンプバグ
アーガス
ムーンクレスタ
クラッシュローラー
リバーパトロール
怒
ボンジャック
ダライアス
チャンピオンベースボール
ドルアーガの塔
飛竜の拳
タイムトンネル
ニューラリーX
リブルラブル
フォゾン
ジャングルキング
イーアルカンフー

5F レトロゲームフロア

サイコソルジャー
イシターの復活
沙羅曼蛇
ウルフファング
グラディウスII
R-TYPE
ドラゴンスピリット
ワルキューレの伝説
ファイネストアワー
悪魔城ドラキュラ
忍者くん阿修羅の章
達人王
イメージファイト
銀河任侠伝
エドワードランディ
アテナ
ロストワールド
キャメルトライ
サイバリオン
ファンタジーゾーン
アサルト
エリア88
ワンダー3
ガンスモーク

1F・2F・3F・4Fには最新ゲーム・対戦台・大型筐体がもりだくさん!!

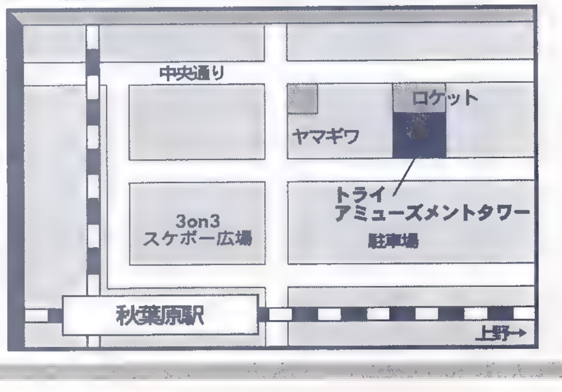
バーチャ2、KOF'95、マーヴルスーパーヒーローズ、鉄拳2 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 ……その他いろいろあります。

リクエストゲームフロアについて……「あのゲームがやりたい!」というものがありましたら、ハガキにゲーム名、お名前、来店予定日を書いて、トライアミューズメントタワーまでお送りください。在庫があればご用意してお待ちしております(大型は弱いです)。



TRY AMUSEMENT トライ アミューズメントタワー TOWER

住　　所■東京都千代田区外神田4-3-10
営業時間■10:00〜20:00（年中無休）



トリガーボタンと同時押しボタンを自由にセットできます!
アストロパネル使用8トリガーコントロールBOX!!

新発売!

新世紀のコントロールBOX
SUPER VEGA 21

新たな歴史のベールを脱ぐ
VEGA-9000DXからSUPER VEGA 21へ

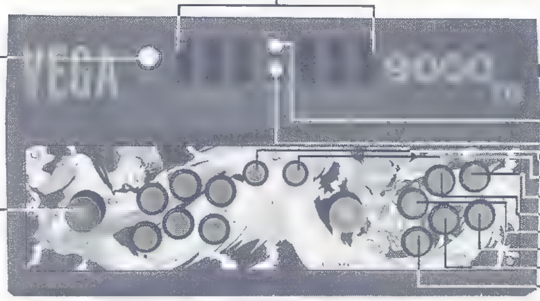
¥65,000



- ●ステレオ基板内蔵。
- ●連射ON/ OFF SW16コ付き。
- ●連射スピードが目で判るLED付き。
- ●アストロ純正パネル使用。
- ●全てのトリガーボタンと同時押しボタンが自由にセットできます。
- ●ビデオ、RGB21ピン、S端子TVに対応。
- ●NEO GEO、サターン、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、パソコンケーブル（別売）としても使用できます。（VEGA-9000DXと共用になっています。）
- ●テストSWでゲーム仕様チェックOK。
- ●1P＋2Pの16トリガーボタン使用で新たな家庭用ゲーム機にも対応可能。
- ●コイン1、コイン2それぞれのボタンで操作可能。
- ●マージャンパネル（別売）もあります。

新 商 品
サターン用ケーブル
¥8,000

“VEGA-9000DX” オリジナルパネルで新登場
¥53,000



＊写真はVEGA-9000DXオリジナルパネルです。

- ■ビデオGB21ピン・S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/ OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル（別売）取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン（6ボタン仕様）・メガドライブ・スーパーファミコン・家庭用NEO GEO用のジョイスティックとしても使用出来ます（各ケーブルは別売）。
- ■高品質トリガーボタン長時間耐久に変更しました。

○PCエンジン（6ボタン用）ケーブル	¥8,000
○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○ファミコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500
○サターン用ケーブル	¥8,000
○NEOGEO用ケーブル	¥9,800
○スーパーファミコン用ケーブル	¥8,000

＊VEGA-9000DXとSUPER VEGA 21は併用となっています。

■全基板、格安にて販売中!!

資料希望の方は、80円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えでお支払い下さい。
- ●3ヵ月保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心して下さい。

ハッピー商会
GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室030または040(71)84103まで

大特価市!在庫基板大放出!!

〈コナミ〉
Mr.五衛門 ¥9,800
恋のホットロック ¥140,000
極上パロディウス ¥39,800
極上パロディウス（ロム） ¥15,000
ガイアポリス ¥28,000
グラディウスⅢ ¥40,000
サプライズアタック ¥10,000
少林寺への道 ¥10,000
スーパー魂斗羅 ¥48,000
XEXEX ¥40,000
ニューメインスタジアム ¥20,000
パロディウスだ！ ¥10,000
ハイパーオリンピック ¥18,000
魔獣の王国 ¥100,000
ツインビーヤッホー！ ¥40,000
ロックンロープ ¥15,000
ファイナライザー ¥8,000
イーアルカンフー ¥20,000
メガゾーン ¥9,800
ゴルフィンググレイツ2（ロム） ¥55,000
ドラグーンマイト ¥100,000
T.M.N.T. ¥12,000
サンダークロス ¥22,000

〈タイトー〉
スーパーQix ¥10,000
究極タイガー ¥14,800
黄金の城 ¥38,000
エレベーターアクション ¥29,000
鳴呼栄光の甲子園 ¥10,000
アルバレスタ ¥10,000
火激 ¥5,000
スペースインベーダーDX ¥68,000
スーパーマン ¥30,000
タイガーヘリ ¥10,000
ダイノレックス ¥18,000
ダライアス外伝 ¥119,000
大旋風 ¥10,000
忍者キッズ ¥15,000
バイオレンスファイト ¥18,000
ハレーズコメット ¥20,000
バブルシンフォニー ¥130,000
バブルシンフォニー（ロム） ¥50,000
MJ-12 ¥23,000
カイザーナックル ¥75,000
カイザーナックル（ロム） ¥5,000
ヴォルフィード ¥19,800
ラスタンサーガⅡ ¥39,000
ルナーク ¥15,000
リターンオブザインベーダー（H付） ¥28,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム） ¥50,000

〈カプコン〉
ロストワールド ¥250,000
U.S.ネイビー ¥68,000
ウィロー ¥98,000
F1ドリーム ¥7,500
ストライダー飛竜 ¥128,000
戦場の狼Ⅱ ¥50,000
ストリートファイター ¥25,000
大魔界村 ¥88,000
魔界村 ¥33,000
スーパーストⅡ ¥32,000
スーパーストⅡ（ロム） ¥10,000
スーパーストⅡX ¥35,000
スーパーストⅡX（ロム） ¥30,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ ¥55,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム） ¥35,000
天地を喰らう ¥48,000
天地を喰らうⅡ ¥15,000
ヴァンパイアハンター ¥89,000
ヴァンパイアハンター（ロム） ¥60,000
ヴァンパイア ¥45,000
ヴァンパイア（ロム） ¥20,000
パワードギア ¥50,000
パワードギア（ロム） ¥35,000
マッスルボマー ¥18,000
マッスルボマーDuo ¥30,000
ストリートファイターZERO ¥85,000
X-MEN ¥48,000
X-MEN（ロム） ¥35,000
サイバーボッツ ¥55,000
サイバーボッツ（ロム） ¥43,000
エイリアンVSプレデター ¥50,000
エイリアンVSプレデター（ロム） ¥35,000
ファイナルファイト ¥15,000
闘いの挽歌 ¥36,000
クイズ&ドラゴンズ ¥10,000
チキチキボーイズ ¥60,000
キャプテンコマンドー ¥30,000
必殺無頼拳 ¥18,000
サイドアームズ ¥36,000
ブラックドラゴン ¥29,000
アレスの翼（H無） ¥17,000
ナイツオブザラウンド ¥20,000
キャデラックス ¥30,000
CPシステム2 マザーボード
（マザーボードだけでは遊べません） ¥30,000

〈ナムコ〉
エクスバニア ¥8,000
ニューマンアスレチック ¥18,000
ギャプラス ¥50,000
ギャラガ ¥98,000
グロブダー ¥98,000
コズモギャングザパズル ¥5,000
コズモギャングザビデオ（海外ロム） ¥10,000
スーパーパックマン ¥98,000
スーパーワールドスタジアム'92 ¥25,000
ワールドスタジアム'93 ¥25,000
ゼビウス ¥38,000
ディグダグ ¥98,000
ドラゴンバスター ¥90,000
ドラゴンセイバー ¥80,000
スカイキッド ¥98,000
パックランド ¥98,000
バラデューク ¥98,000
ティンクルピット ¥23,000
フォゾン ¥200,000
ドルアーガの塔 ¥150,000
ベラボーマン ¥150,000
ニューラリーX ¥150,000
マッピー ¥70,000
マーベルランド ¥70,000
メトロクロス ¥70,000
未来忍者 ¥80,000
リブルラブル ¥130,000
マッハブレイカーズ ¥55,000
ワンダーモモ ¥150,000
ブラストオフ ¥18,000
エメラルディア ¥8,000
ワールドスタジアム'90 ¥8,000
鉄拳2（予約） ¥238,000
鉄拳 ¥98,000
アウトフォクシーズ ¥60,000

〈バンプレスト〉
ウルトラマン ¥4,000
ウルトラマン倶楽部 ¥6,000
仮面ライダーバトルレーサー（新品） ¥15,000
仮面ライダーバトルレーサー（中古） ¥6,000
アルチメイトテニス ¥20,000
ウルトラ警備隊 ¥48,000
戦国エース ¥30,000

〈東亜プラン〉
お天気パラダイス ¥30,000
フーピー ¥18,000
V・V ¥12,000
バツグン ¥51,000
アウトゾーン ¥10,000

〈データイースト〉
ダイエットGO！GO！ ¥8,000
エドワードランディー ¥68,000
クルードバスター ¥23,000
ザグレートラグタイムショー ¥45,000
ダークシールⅡ ¥20,000
デスブレイド ¥19,000
ドラゴン忍者 ¥25,000
ドリームサッカー'94 ¥70,000
ファイターズヒストリー ¥8,000
ロボコップ ¥13,000
アクトフェンサー ¥15,000
バックファイア ¥70,000
コブラコマンド ¥8,000
空牙 ¥20,000
ファンキーJET ¥8,000
ウルファング ¥50,000
ヘビースマッシュ ¥25,000

〈セガ〉
ウォーリーを探せ ¥10,000
オーライル ¥9,800
コラムス ¥8,000
ゴールデンアックスザデュエル ¥130,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム） ¥15,000
コットン ¥25,000
スタックコラムス ¥10,000
クラッチヒッター ¥13,000
タントアール ¥5,000
ばくばくアニマル（ロム） ¥15,000
テトリス ¥13,000
ボトボト ¥10,000
レッスルウォー ¥8,000
バーチャファイター（アストロ）本体 ¥198,000
バーチャファイター（基板のみ） ¥98,000
ぷよぷよ ¥20,000
ぷよぷよ通 ¥60,000
DDクルー ¥10,000
モンスターランド ¥10,000
ファンタジーゾーン2 ¥8,000
バーチャファイターリミックス ¥98,000

〈ビデオシステム〉
F1 GP ¥4,000
F1 GP2 ¥5,000
スーパーバレーボール'91 ¥7,000
スーパーフォーミュラ ¥3,000
タオ体道 ¥30,000
クラッシュレース ¥23,000
ソニックウイングス ¥15,000

〈テクモ〉
リムロッキンバスケットボール ¥9,000
ボンジャックツイン ¥29,000
サボテンボンバース ¥10,000

〈アイレム〉
剣豪 ¥24,000
大工の源さん ¥5,000
ボンバーマン ¥8,000
ボンバーマンワールド ¥28,000
ビジランテ ¥9,800
メジャータイトル ¥32,000
ぐっすんおよよ ¥48,000
スパルタンX ¥20,000
R-TYPE LEO ¥16,000
サンダーブラスター ¥14,000
パーフェクトソルジャー ¥38,000

〈その他〉
アームドF ¥10,000
ボンビングワールド ¥8,000
クレイジークライマーⅡ ¥78,000
コンバットライブス ¥3,000
だるま道場 ¥13,000
サバイバルアーツ ¥30,000
スカッシュ ¥5,000
ヘッドオン（JAMMA付） ¥80,000
テラクレスタ ¥10,000
熱血高校ドッヂボール部 ¥4,000
WWFレッスルフェスト ¥3,000
グランドストライカー ¥13,000
マジカルクリスタル ¥3,980
やんちゃ丸 ¥10,000
ダウンヒル ¥35,000
スカイソルジャー ¥20,000
ぶたさん ¥39,000
干支物語 ¥10,000
キャッスルオブドラゴン ¥18,000
サンダー&ライトニング ¥5,000
グランドクロス ¥5,000
がんばれゴン太2 ¥30,000
忍者龍剣伝 ¥12,000
P-47 ACES ¥78,000
マッドシャーク ¥28,000
ダウンヒル ¥40,000
ギャルズパニック2 ¥25,000

〈クイズ〉
マジカルエラーをさがせ！ ¥10,000
クイズチャンネルクエスチョン
クイズ学問のすすめ ¥5,000
クイズ人生劇場 ¥30,000
クイズ殿様の野望 ¥5,000
クイズクレヨンしんちゃん ¥3,000
クイズ地球防衛軍 ¥15,000
それいけココロジー ¥5,000
クイズTV合衆国Q&Q ¥5,000
クイズ魔Q大冒険 ¥8,000
クイズハテナ？の大冒険 ¥3,000
クイズ廊下に立ってなさい ¥2,000
それいけココロジー2 ¥3,000

〈麻雀〉
グッとE雀 ¥10,000
とってもE雀 ¥3,000
ギャルの告白 ¥5,000
イメクラ麻雀 ¥18,000
麻雀競馬王 ¥5,000
麻雀大予言 ¥3,000
麻雀宣言 ¥3,000
麻雀革命 ¥5,000
麻雀やるならやらねば ¥8,000
麻雀アイドル放送局 ¥6,000
麻雀ねるとん牌録団 ¥6,000
麻雀ラマン ¥10,000
麻雀ファンクラブ ¥3,000
麻雀パチンコ物語 ¥8,000
所さんのまーまーじゃん ¥3,000
麻雀フォーカス ¥6,000
LD麻雀ポケベル 1919（基板のみ） ¥3,000
スーパー(禁)版 ¥38,000
アイドル雀士スーチーパイスペシャル ¥38,000
プリティセーラー18禁 ¥50,000
実録㊙麻雀 ¥20,000
セーラーウォーズ ¥25,000
麻雀ミラージュ ¥38,000
花札花の殺やぶり（PCBのみ） ¥10,000
祇園花 ¥20,000
麻雀夏物語 ¥2,000
お雀子館 ¥2,000
お雀子館2 ¥2,000
スーパーリアル麻雀PⅡ ¥35,000
スーパーリアル麻雀PⅣ ¥35,000
スーパーリアル麻雀PⅤ ¥78,000

〈NEO・GEO〉
サッカーブロール ¥8,000
ラギ ¥10,000
パワースパイクスⅡ ¥20,000
餓狼伝説3 ¥8,000
ザ・キングオブファイターズ'95 ¥50,000
痛快GANGAN行進曲 ¥5,000
得点王2 ¥22,000
トップハンター ¥9,000
NEOGEO MV-1 ¥48,000

〈コントロールボックス〉
パナツイン ¥38,000
パナカスタム ¥34,000
VEGA9000DX ¥49,000

〈ハーネス〉
VEGA9000DX用 JAMMAハーネス ¥4,000
・スーパーストⅡ ¥4,500
・ストリートファイターZERO ¥4,500
・ヴァンパイア&ヴァンパイアハンター ¥4,500
・ネオジオ ¥4,500
パナツイン用ハーネス
ナムコ部品面 ¥4,000
セガ部品面 ¥3,000
麻雀部品面 ¥3,000

〈ケーブル〉
スーパーファミコン用ケーブル ¥8,000
家庭用ネオジオケーブル ¥9,800

〈その他〉
VEGA9000DX用
S端子ケーブル ¥2,500
RGB 15ピン ¥3,500
RGB 21ピン ¥3,500
パナツイン・カスタム用
RGB 15ピン ¥3,000

24時間 情報案内サービス

《ご利用方法》
①下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら⇨**220011**♯買いたいなら⇨**220022**♯
ローンについてなら⇨**220033**♯を押してください。
③あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に♯を押してください。
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇♯
④♯を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

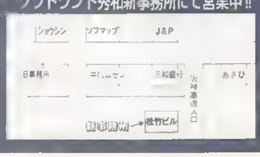
ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

《お申し込み方法》
1 TELでご注文 06-649-7177
☆通販価格・在庫のお問い合わせ　10：00～19：00 年中無休
2 FAXでご注文 06-649-7222
《お支払い方法》
☆現金でのお支払いは
◎代金着払い　☆商品と引換に運送屋さんに代金をお支払いいただきます。
☆PM4：00までにご注文いただくと当日発送、翌日お手元に届きます。
◎銀行振込　☆お近くの銀行より、下記口座へお振込みください。
振込先　三和銀行 恵美須支店（普）3593374
株式会社 秀和　通販部
◎現金書留　☆お電話で金額を確認の上、お近くの郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
ソフトランド秀和　TEL.06-649-7177
☆ローンでのお支払いは
◎通信販売・店頭でのローンをご利用いただきます。
◎店頭にお越しいただけない、お客様にはローン用紙をお送り致します。

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ゲームセンターフェラーリ3Fオープン
ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



バーチャファイター3（仮名）予約開始!!

カプコンPCB
- ナイツオブザラウンド ¥12,000
- バース ¥25,000
- ぷにっきぃず ¥5,000
- 戦場の狼II ¥15,000
- ヴァンパイアハンター（ロム）¥25,000
- サイバーボッツ（ロム）¥20,000
- X-MEN（ロム）¥15,000
- スーパーストIIX（ロム）¥7,000
- スーパーストII（ロム）¥5,000

タイトーPCB
- ダイノレックス（F2込）¥6,000
- MJ-12（F2込）¥8,000
- ジャングルキング（海外）¥15,000
- スラップファイト ¥11,000
- 究極タイガー ¥9,000
- 達人 ¥8,000
- バブルシンフォニー（ロム）¥5,000
- カイザーナックル（ロム）¥3,000
- クイズシアター（ロム）¥3,000
- スラップショット ¥10,000

SNK PCB
- ネオジオハードキット（新品）¥48,000
- その他新品・中古カセット有り ¥3,000ヨリ

アイレムPCB
- ドラゴンブリード ¥7,000
- エアデュエル ¥7,000
- ギャロップ ¥5,000
- 大工の源さん ¥5,000
- 四川省II ¥10,000
- ぐっすんおよよ ¥9,000

データーイーストPCB
- ザ・グレートラグタイムショー ¥35,000
- Bウイングス ¥35,000

セガPCB
- ラフレーサー（P無）¥3,000
- 青春スキャンダル ¥20,000
- ワンダーボーイ ¥10,000
- ガルディア ¥5,000
- アップンダウン ¥28,000
- 登龍門 ¥8,000
- イチダントアール ¥10,000
- テトリス ¥15,000
- タントアール ¥3,000
- コラムスII ¥3,000

セガROM
- ボナンザブラザーズ ¥3,000
- ソニックザヘッジホッグ ¥5,000
- バーニングライバル ¥5,000
- ゴールデンアックスザデュエル ¥3,000
- ドラゴンボールZ ¥5,000
- 水滸演武 ¥3,000
- ばくばくアニマル ¥3,000

コナミPCB
- パロディウスだ！ ¥8,000
- ハイパースポーツスペシャル ¥10,000
- 出たな!!ツインビー ¥13,000
- サーカスチャーリー ¥10,000
- 極上パロディウス（ロム）¥8,000

ナムコPCB
- ピストル大名の冒険 ¥8,000
- ワールドスタジアム'90 ¥7,000
- ワールドコート ¥8,000
- スーパーワールドスタジアム ¥7,000
- ワールドスタジアム'93 ¥8,000
- ワールドスタジアム'92 ¥8,000
- バブルトラブル（基板のみ）¥18,000
- ニューマンアスレチック ¥7,000
- ティンクルピット ¥7,000
- グレートスラッガー ¥3,000
- グレートスラッガー'94 ¥4,000
- コズモギャングザパズル ¥3,000

その他PCB
- アラビアン ¥20,000
- スペースデュエル（基板のみ）¥5,000
- ザインドスリーナ（海外）¥5,000
- サンダージョーンズ ¥8,000
- ゾディアック ¥15,000
- ガズラー ¥15,000
- レディーバグ ¥15,000
- V・V ¥8,000
- スーパーX ¥15,000
- ガンマスター ¥12,000
- S・T・G ¥4,000
- ブレイゾン ¥5,000
- 牌砦2 ¥15,000
- ぽいっと ¥5,000
- 脳力向上委員会 ¥5,000
- へべれけのぽぷーん ¥8,000
- 干支物語 ¥8,000
- おいしいパズルはいりませんか ¥3,000

その他ROM
- ベストバウトボクシング ¥3,000
- アイドル雀士スーチーパイII ¥5,000
- P-47ACES ¥5,000
- P-47 ¥3,000

クイズPCB
- クイズ世界はShow byショーバイ！ ¥3,000
- 熱闘！激闘！クイズ島 ¥3,000

麻雀PCB
- アイドル雀士スーチーパイ ¥18,000
- セーラーウォーズ ¥12,000
- プリンセスリーグ ¥5,000
- 麻雀学園II ¥5,000

注! 当社は業務用の商品しか扱っておりません。御注文の際は下記を必ずお読みください。

■コントロールボックス■

パナツイン
（S端子、RGB対応、麻雀パネル付）**¥38,000**

パナカスタム
（上記パナツインの麻雀パネル無）**¥34,000**

コンボAV
- RGB（RGB15、21ピンコード付） **¥28,000**
- VIDEO（ビデオコード、ステレオコード付） **¥30,000**
- VR（上記両方対応） **¥33,000**

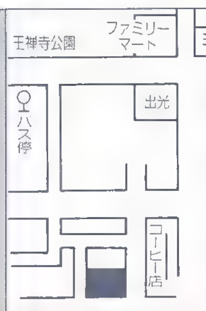
- ●インスト、マニュアルの有無、ハーネス・筐体・基板についての質問はお客様の方からお願いします。
- ●在庫にない商品や発売前の予約も随時受け付けております。
- ●故障以外の返品は、一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話がない場合の返品は、故障とは認めませんので御了承ください。
- ●分割ローン始めました。最高36回。
- ●代引きできない商品もありますので、お電話にて確認ください。
- ●来社の際は、必ずお電話にて在庫の確認後にお願いします。
- ●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手を3枚同封の上GM係まで
- ●届きました商品の納品書はかならず目を通してください。

当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

営業時間
10:00～19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
（有）サンカンパニー

新住所 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459 FAX.044(966)8287



小田急線百合ヶ丘駅より
大谷行バス
王禅寺公園下車5分

エマーソン本社移転記念キャンペーン！　激安販売・高額買取・実施中！

アーケード基板　大特集

新品・中古　各種ゲーム関係はすべて扱っています。（買取も行っています）

●スーパーファミコン　●PC・FX　●ネオジオCD　●メガCD　●ゲームギア　●レーザーアクティブ　●コミック本
●セガサターン　●3DO　●PCエンジン　●ファミコン　●バーチャルボーイ　●アーケード基板　●攻略本
●プレイステーション　●ネオジオ　●メガドライブ　●ゲームボーイ　●プレイディア　●ミュージックCD　●携帯電話

アーケード基板

	中古	買取
アーガス	6000	2100
アークエリア	12000	4200
アースジョーカー	8000	2800
R－TYPE	16000	11200
R－TYPE2	10000	6600
R－TYPELEO	12000	7900
アイドル雀士スーチーパイ	18000	12600
アイドル雀士スーチーパイ2	48000	40000
アイドル麻雀ファイナルロマンス	10000	3500
アウトフォクシーズ	58000	46000
アウトゾーン	6000	2100
悪魔城ドラキュラ	78000	70000
アサルト（P）	48000	34500
アッポー	14000	10700
アテナ	28000	26000
アトミックロボキッド	7000	3500
アフターバーナー　2パネル付	68000	13600
アラビアンファイト	18000	6300
アルカノイド（P）	12000	4200
アルゴスの戦士	18000	13800
アルチメイトテニス	6000	2100
アルティミットエコロジー	58000	43500
アレスの翼	25000	17500
アレックスキッド	5000	×
アンダーカバーコップス	18000	11400
イーアルカンフー	10000	6000
怒（P）	10000	3500
怒3（P）	10000	3500
イシターの復活	128000	120000
1941	58000	48000
1942	8000	4000
1943	10000	6600
1943改	15000	10500
イチダントアール	18000	11400
イメージファイト	10000	6600
インセクターX	8000	2800
ウィロー	48000	40000
ウルトラマン倶楽部	5000	1700
ウルトラ闘魂伝説	7000	4200
ウルフファング	38000	35000
Vファイブ	3000	×
ヴァンパイアハンター	52000	40000
ヴァンパイアハンター（サブ）	48000	38400
ヴァンパイア	28000	16800
ヴァンパイア（サブ）	8000	3200
ウィマナ	8000	2400
ウォルフィード	8000	4000
エア・バスター	18000	12600
エアデュエル	5000	2500
エイトフォース	10000	3500
エイリアンストーム	10000	6600
エイリアンVSプレデター	48000	36000
エイリアンVSプレデター（サブ）	20000	10000
エイリアンシンドローム	18000	11400
ASO	15000	10500
A－JAX	22000	18000
エースアタッカー	12000	4200
エクスバニア	5000	1500
エグゼドエグゼス	35000	30000
エクセリオン	15000	10500
エスケープキッズ	12000	7900
SDI	98000	80000
SDガンダムネオバトリング	3000	×
Xメン（コナミ）	18000	8000
Xメン	32000	22000
Xメン（サブ）	10000	6000
Xマルチプライ	16000	12300
エドワードランディー	58000	50000
N.B.A.JAM	20000	15000
F／A	10000	3500
F1グランプリ2	2000	×
エリア88	98000	85000
エレベーターアクションリターンズ	88000	66000
エレベーターアクション	35000	25000
黄金の城	28000	22000
大江戸ファイト	18000	12600
オーダイン	48000	40000
ガイアポリス	20000	17000
カイザーナックル	48000	36000
カイザーナックル（サブ）	500	×
海底大戦争	28000	21000
火激	6000	3000
カダッシュ	12000	9100
歌舞伎Z	15000	10500
カプコンワールド2	14000	4200
空手道	6000	2100
ガルディア	8000	3200
カルノフ	12000	9100
カロリー君VSモグラリアン	15000	3000
ガンスモーク	28000	22400
ガントレット	18000	11400
ガンネイル	15000	5200
ガンバード	18000	12600
ガンフロンティア	35000	28000
ガンホーキ	16000	5600
ガンボール	18000	5400
奇々怪界	7000	4600
機動戦士ガンダムEXレビュ	12000	6000
機動戦士ガンダム	2000	×
キャディラックス	22000	15400
キャプテンコマンドー	18000	13800
キャプテンアメリカ	10000	3000
ギャプラス	25000	20000
キャメルトライ（P）	18000	5400

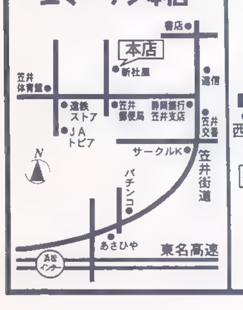
	中古	買取
ギャラガ	18000	12600
ギャラガ88	38000	35000
ギャラクシアン	48000	38400
ギャラッグ	5000	1200
ギャルズパニック	15000	10500
ギャルズパニック2	18000	11400
ギャルズパニック2クイズ	28000	14000
ギャングウォーズ	8000	2800
究極戦隊ダダンダーン	48000	40000
球界道中記	18000	12600
究極タイガー	5000	1700
究極IPC原人	28000	20000
銀河任侠伝	12000	4200
キングオブドラゴン	15000	5200
若實頭捕物帳	8000	2800
クイズ殿様の野望2　全国版	18000	12600
クイズ・ドラゴンナイト	18000	6300
空牙	22000	13200
ぐっすんおよよ	8000	2400
クライムファイター	8000	2800
クライムファイター2	10000	3500
クラックダウン	15000	5200
グラディウス（－12V電源）	38000	32000
グラディウス2	28000	24800
グラディウス3	26000	22800
グランドストライカー	6000	1800
グランドクロス	18000	6600
グリーンベレー	5000	2500
功里金団	12000	7900
グリッドシーカー	28000	21000
クレイジークライマー2	22000	16000
クレイジーコップ	6000	2100
グレートスラッガーズ	10000	3000
グレートラリー	68000	40800
クロスブレイズ	25000	19500
クロブダー	28000	21000
ゲイングランド	35000	28000
剣豪	8000	2400
原始島	10000	3500
源平討魔伝	28000	22000
恋のホットロック	35000	26200
豪血寺一族	3000	×
豪血寺一族2	14000	9200
ゴールドメダリスト	5000	×
ゴールデンアックス	5000	1500
ゴールデンアックス2	25000	19500
ゴールデンアックスザデュエル	65000	45000
極上パロディウス	32000	24000
ゴジラ	5000	1500
コズモギャングザビデオ	12000	3600
子連れ狼	12000	7900
コットン	10000	6600
コラムス	10000	6600
コラムス2	5000	2500
コントラ	12000	7900
ごんべえのアイムソーリ	35000	24500
サーカスチャーリー	10000	3500
サイコソルジャー	98000	92000
最後の忍道	15000	10500
サイドアーム	6000	3000
サイバトラー	10000	6600
サイバーボッツ	48000	38000
サイバーボッツ（サブ）	35000	26200
サイバリオン（P）	12000	2400
西遊降魔録	500	×
ザクソン	45000	27000
ザ・グレイトラグタイムショー	32000	24000
サッカースーパースターズ	48000	31200
サバイバルアーツ	10000	6600
サプライズアタック	10000	6600
サボテンボンバーズ	8000	4000
鮫　鮫　鮫	12000	7900
サラマンダ	38000	35000
サンダークロス	15000	11500
サンダークロス2	18000	13800
サンセットライダー	25000	17500
サンダーゾーン	12000	7900
サンダーブラスター	8000	4000
サンダーフォースAC	8000	4000
サンダードラゴン	10000	6600
サンダードラゴン2	20000	15000
サンドスコーピオン	8000	2400
G・I・ジョー	18000	6300
ジェミニウイング	10000	6600
ジオストーム	8000	2000
地獄めぐり	6000	1200
ジッピーレース	45000	35000
疾風魔法大作戦	18000	12600
シティーボンバー	18000	12600
シティーコネクション	18000	12600
忍	15000	5200
ジャイロダイン	8000	1600
シャドーダンサー	12000	7900
シャドーフォース	10000	3500
上海3	18000	6300
ジャンプバグ	48000	16800
獣王記	6000	3000
シュトラール	5000	1500
小林寺への道	7000	2400
ジョー＆マック・リターンズ	12000	3600
ジンジンジップ	6000	1800
新入社員とおるくん	12000	7900
シンプソンズ	12000	4200
水滸演武	58000	34800
スーパーリアル麻雀P2	12000	7200
スーパーリアル麻雀P3	20000	13000
スーパーリアル麻雀P4	20000	13000
スーパーリアル麻雀P5	38000	26600
スーパーマッスルボマー	32000	24000

	中古	買取
スーパーバーガータイム	8000	1600
スーパーゼビウス	18000	6300
スーパーマッスルボマー（サブ）	20000	10000
スーパーモナコGP	8000	2400
スーパーコントラ	45000	38000
スーパーリアル花札　恋しましょ	68000	57800
スーパーワールドコート	10000	3500
スーパーワールドスタジアム93	8000	3600
スカイキッド	42000	35000
スカイソルジャー	5000	1700
スクランブル	58000	34800
スクランブルフォーメーション	15000	5200
スクランブルスピリット	12000	3600
スターフォース	25000	18000
スタック・コラムス	8000	1600
ストライクガンナー	5000	×
ストライカーズ1945	75000	55500
ストライダー飛竜	68000	55000
ストリートファイターZERO	65000	48000
ストZERO（サブ）	48000	40000
ストリートファイター	12000	7900
ストリートファイター2	3000	×
スト2ダッシュターボ	4000	1400
スーパースト2	22000	16500
スーパースト（サブ）	3000	×
スーパースト2X	25000	15000
スーパースト2X（サブ）	15000	9500
ストリートファイタームービー	48000	20000
スノーブラザーズ	12000	7900
スパイダーマン	18000	12600
スパルタンX	10000	3500
スプラッターハウス	28000	22000
スペースインベーダー	45000	22500
スペースインベーダーDX	15000	5200
スペランカー2	45000	36000
スペランカー	35000	28000
スラップファイト	5000	1700
スラムダンク	48000	40000
ずんずん教の野望	8000	4800
青春スキャンダル	12000	7900
セーラーウォーズR	18000	12600
セーラーウォーズ	18000	6300
セクションZ	15000	11500
ゼクセクス	25000	22500
ゼビウス	10000	6600
戦国エース	18000	12600
戦場の狼	12000	7900
戦場の狼2	20000	10000
ソニックウイングス	8000	4000
ソニックザヘッジホッグ（P）	16000	11200
ソロモンの鍵	6000	2100
ソンソン	12000	7900
ダーウィン4078	10000	6600
ダークエッジ	18000	5400
ダークシール	5000	2500
ダークシール2	8000	4400
ダイエットゴーゴー	6000	1800
大王	8000	2800
ダイノレックス	15000	4500
大魔界村	58000	50000
タイムパイロット'84	18000	6300
タオ体道	15000	10500
闘いの挽歌	20000	16000
達人	5000	2500
達人王	10000	6600
ダブルウイング	6000	2100
ダライアス	48000	16800
ダライアス2	48000	16800
ダライアス外伝	65000	50000
ダライアス外伝（サブ）	48000	10000
タンクフォース	3000	×
ダンジョンズ&ドラゴンズ	38000	32000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（サブ）	28000	14000
タントアール	5000	2200
ダンプ松本	8000	2800
チェルノブ	25000	17500
チキチキボーイズ	18000	6300
中華大仙	6000	2100
超時空要塞マクロス	14000	9200
超時空要塞マクロス2	8000	4000
超絶倫人ベラボーマン（P）	48000	30000
ツインビーヤッホー	35000	17500
ツインイーグル2	28000	11200
ツインイーグル	12000	7900
T.M.N.T	8000	4000
DDクルー	10000	6600
ディグダグ	38000	25000
ディグダグ2	58000	45000
ディスコ麻雀お立ち台の掟	8000	2400
ティンクルピット	6000	3000
デスブレイド	10000	3500
出たなツインビー	8000	4000
鉄拳	58000	45000
鉄拳2	TEL	150000
テトリス	6000	3000
テラクレスタ	4000	1400
テラフォース	8000	2800
デンジャラスシード	10000	3500
電神魔傀	25000	17500
天地を喰らう	28000	20000
天地を喰らう2	12000	7900
トイポップ	98000	50000
ドギューン	8000	4000
特殊部隊ジャッカル	12000	3600
Drトッペル探検隊	8000	2800
怒号層圏	10000	6600
トライゴン	10000	7600
虎への道	4000	1200
ドラグーンマイト	48000	34800

	中古	買取
ドラゴンボールZ2	18000	12600
ドラゴンボールZ（バンプレ）	15000	10500
ドラゴンボールZ（セガ）	25000	17500
ドラゴンスピリット	48000	45000
ドラゴンバスター	48000	45000
ドラゴンブリード	14000	10700
ドラゴン忍者	18000	6300
ドラゴンセイバー	25000	20000
ドリフトアウト	8000	2800
ドリフトアウト94	38000	22800
トリプルウォーズ	10000	6600
トリプルウォーズ2	15000	10500
ドルアーガの塔	68000	48000
ドンキーコング3（RGB専用）	18000	12600
ドンドコドン	35000	27000
首領蜂	58000	40000
ナイツオブザラウンド	8000	4400
ナイトスラッシャーズ	35000	25000
ナックルヘッズ	12000	7900
ナックルバッシュ	10000	2500
ななめでマジック	8000	2800
ニモ	45000	32000
ニュージーランドストーリ	5000	1700
ニューマンアスレチック	10000	6600
NEWラリーX	18000	12600
忍者くん阿修羅の章	16000	12300
忍者くん	16000	12300
忍者キッズ	18000	3600
熱血硬派くにおくん	6000	3000
熱闘！激闘！クイズ島	10000	2500
ネビュラスレイ	18000	12600
ノストラダムス	12000	3600
バース	24000	19000
バーチャファイターリミックス	85000	34000
バーチャファイター	58000	30000
バーチャファイター2	TEL	200000
バーニングフォース	18000	12600
バーニングライバル	25000	15000
パーフェクトソルジャーズ	18000	12600
バイオレントストーム	20000	8000
バイオレンスファイト	10000	3500
ハイパーフェイズワン	58000	40000
ハイパーデュエル	8000	2800
爆突機銃艇	30000	22800
ぱずるだま	38000	28500
ハチャメチャファイター	14000	9200
バッキーオヘア	12000	4200
パックマニア	28000	14000
パックマン	42000	21000
パックランド	68000	50000
バツグン	32000	24000
ハットトリックヒーロー	18000	6300
ハットトリックヒーロー93	8000	2400
ハットトリックヒーロー95	48000	31200
バトルクロード	6000	1800
バニッシャー	25000	18000
バブルシンフォニー	68000	50000
バブルシンフォニー（サブ）	18000	5400
バブルボブル	35000	30000
早指し将棋　五月陣戦	38000	30000
早指し将棋　五月陣戦2	45000	27000
パラデューク	35000	30000
バルガス	6000	1200
ハレーズコメット	4000	2000
パロディウスだ！	5000	2500
パワードギア	35000	25000
パワードギア（サブ）	12000	7900
P－47　エイセス	42000	20000
P－47	8000	2800
Bウイング	18000	13800
美少女雀士プリティーセーラー	28000	20000
美少女雀士プリティーセーラー2	48000	36000
美少女戦士セーラームーン	58000	43500
ピストル大名	10000	4000
ビットファイター	18000	13800
ファイティングファイト	18000	13800
ファイティングファンタジー	10000	6600
ファイナルファイト	8000	4400
ファイナルスターフォース	15000	10500
ファイネストアワー	58000	42000
ファイヤーバレル	42000	31500
ファンキージェット	5000	×
ファンタジーゾーン	16000	12300
フィクセイド	15000	11500
ブーヤン	35000	20000
フェアリーランドストーリー	35000	28000
フェリオス	58000	50000
フォゾン	45000	33700
ぶたさん	28000	20000
ぷよぷよ通	32000	22000
ぷよぷよ	12000	5400
ブラックドラゴン	18000	12600
ブラックハート	8000	1600
ブラックホール	6000	1500
フラッシュポイント	5000	1700
フランディア	6000	2100
プリルラ	45000	33700
ブルーホーク	5000	×
ブレイザー	18000	6300
ブレイジングトルネード	18000	12600
プレミアサッカー	8000	3200
ブロックシード	15000	10500
ベストバウトボクシング	32000	16000
へべれけのぽぷーん	18000	11400
ヘルファイヤー	5000	1700
ペンゴ	30000	24000
ペンタ	18000	5400
ポケットギャルDX	12000	3600
ボスコニアン	42000	30000

	中古	買取
ホッピングマッピー	98000	70000
ボナンザブラザーズ（24Kz）	5000	2500
ボンジャック	12000	9100
ボンバーマン	5000	1700
ボンバーマンワールド	15000	10500
麻雀クリニック	6000	1200
麻雀ラマン	5000	1500
麻雀同級生	38000	26600
マーシャルチャンピオン	6000	3000
マーベルランド	38000	28500
魔界村	15000	11500
マジカルクリスタル	6000	1800
マジックソード	18000	12600
魔獣の王国	98000	50000
マジンガーZ	18000	12600
マスターオブウェポン	5000	1700
マッスルボマー	6000	3000
マッスルボマー・デュオ	28000	20000
マッドシャーク	5000	1500
マッハブレイカーズ	38000	22800
マッピー	35000	28000
魔法大作戦	20000	15000
マリオブラザーズ	18000	11400
Mrヘリの大冒険	15000	11500
ミスティックウォーリャーズ	18000	13800
ミステリアスストーンズ	6000	1800
ミズバク大冒険	10000	3500
ミラージュ	6000	1500
未来忍者	35000	25000
ムーンクレスタ	6000	1800
メガブラスト	18000	5400
メジャータイトル2	5000	×
メタモルフィックフォース	35000	30000
メタルブラック	52000	48000
メトロクロス	58000	45000
メルヘンメイズ	38000	28000
モトス	45000	34800
モンスターランド	8000	4000
モンスターレア	8000	4000
野球格闘リーグマン	32000	25000
US.ネイビー	18000	12600
ゆうゆのクイズ	3000	×
妖怪道中記	18000	12600
雷電	10000	3500
雷電2	32000	24000
雷電DX	48000	40000
ライトブリンガー	42000	35000
ライフフォース	38000	35000
ラスタンサーガ	8000	2800
ラストデュエル	12000	7900
ラピッドヒーロー	5000	2000
ラリーX	68000	54400
リターンオブインベーダー	8000	2800
リブルラブル	58000	46400
ルナーク	6000	1500
レイフォース	75000	50000
レインボーアイランド	18000	13800
レールチェイス	10000	4000
レジェンドオブヒーロートンマ	8000	2800
ロードファイタ	48000	35000
ロストワールド（P）	68000	48000
ロックンロープ	12000	4200
ワールドラリ	38000	28000
ワールドコート	15000	4500
ワールドスタジアム92激闘編	15000	5200
ワールドカップ94	5000	×
ワイルドファング	5000	1700
ワルキューレの伝説	58000	49800
ワンダーモモ	68000	50000
ワンダー3	40000	34000
ワンダーボーイ	15000	5200
MV－1（ネオジオ）	12000	4800
MV－1F（ネオジオ）	18000	7200
MV－1FZ（ネオジオ）	18000	7200
MV－4（ネオジオ）	40000	18000
オペレーションラグナロク	5000	1500
カリブの財宝	5000	×
餓狼伝説3	15000	1500
餓狼伝説スペシャル	1000	×
クイズキングオブファイターズ	5000	1500
ザキングオブファイターズ94	15000	5000
ザキングオブファイターズ95	25000	10000
サムライスピリッツ	500	×
ソニックウイングス2	5000	×
ダブルドラゴン	5000	1500
超人学園ゴウカイザー	5000	1200
天外魔境　真伝	18000	3600
バーニングファイト	500	×
パルスター	15000	3000
ビューポイント	5000	×
ファイヤースープレックス	500	×
風雲黙示録	15000	3000
ワールドヒーローズ2	500	×
ワールドヒーローズパーフェクト	15000	3000
シグマAV3000	14800	12000
シグマAV2001	12800	8500
シグマAV5000	22800	16500
シグマ8000ターボ	12800	9500
シグマ6000ターボ	7800	6000
ベガ9000DX	36800	32000
バナカスタム	24800	19800
バナツイン	27800	22200
バナカスタムロング	29800	23800
バナツイン　ロング	32800	26200
コンボAV	19800	13800
MEDIA－21	19800	6900
ボードマスター	38000	28000
RGBオートセレクタ	15000	1500

エマーソン本店



エマーソンモール街店



買取・交換の申込方法（注意事項）

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日～7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります（手数料1,000円）
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合（コピーの場合も同じ）は買取金額は下がります。（約20%～50%買取金額が下がります）

コミック本高価買取実施中！

買取金額　一冊50円以上

※一部在庫の多い商品は価格が下がります。たくさん送ってくれる方は送料を当社負担にて受付しています。必ず送る前に連絡してください。連絡がなかった場合には送料を頂きます。

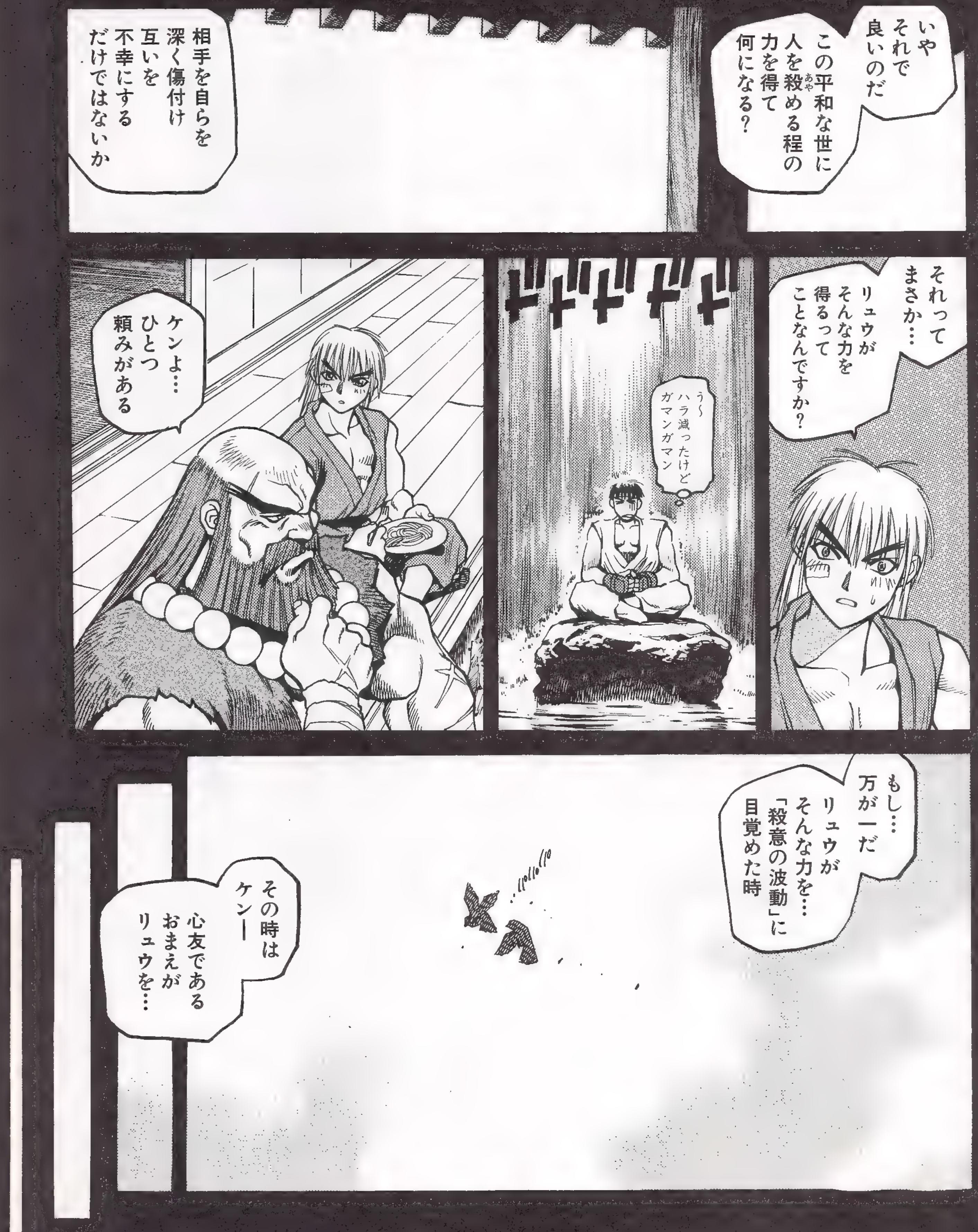


Round.8

STREET FIGHTER ストリートファイター ZERO ゼロ

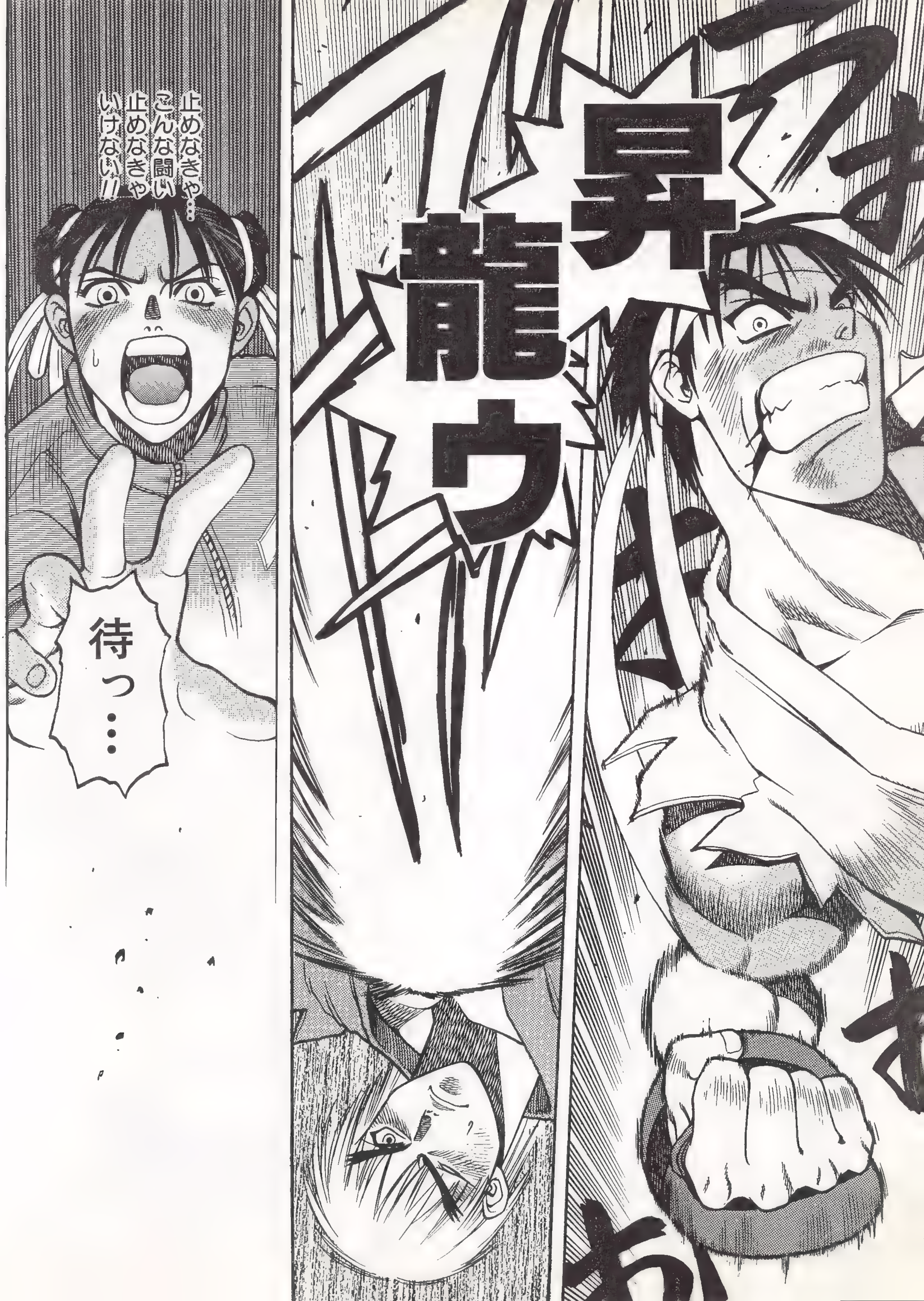
中平正彦


だって あんまり強く なりすぎて 相手が居なく なるのも何か さびしいじゃ ないですか
ふむ…
それが ケンなりの「真の格闘家」という訳か…
音たてて 喰っちゃ ダメっスよ
「真の格闘家」ねえ…う～ん 俺は別に そういうのって 興味ないなぁ
いやーそんな 大ゲサな もんじゃ ありませんよ えへへ
強くなると さびしい…か


いや
それで
良いのだ
この平和な世に
人を殺める程の
力を得て
何になる?
相手を自らを
深く傷付け
互いを
不幸にする
だけではないか
それって
まさか…
リュウが
そんな力を
得るって
ことなんですか?
ドドドドド
う～
ハラ減ったけど
ガマンガマン
ケンよ…
ひとつ
頼みがある
もし…
万が一だ
リュウが
そんな力を…
「殺意の波動」に
目覚めた時
その時は
ケン―
心友である
おまえが
リュウを…


〝殺せ〟
―ってな
三日後
師匠は
謎の男と勝負し
死んだ…
今思えば
相手の男も
俺達と同じ技を
使っていたっけ…
つまり
同門だ
そして
今度はリュウと
ケン…
親友同士が
殺し合う！
なんて
業の深い
流派なの
…？
先人達が
暗殺しまくった
ツケが
俺達にも
めぐって来た
のかねェ…？
…

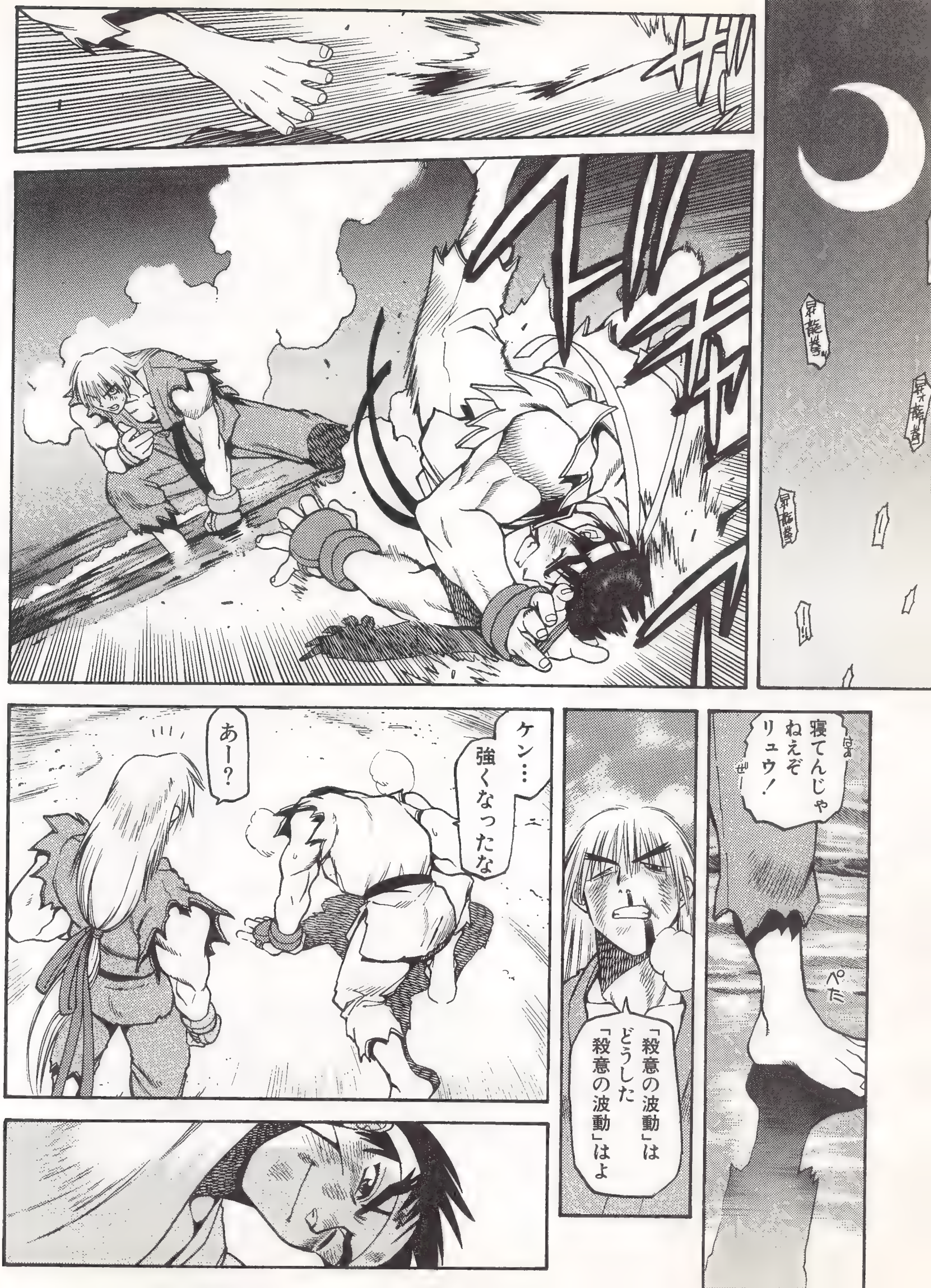

昇龍拳だ リュウ!!
おまえが 本当に 目覚めたのか 確かめるため!
おまえが「真の格闘家」に なるために!!
昇龍拳を 撃て!!
どうした ホラ 撃てよ!
……
今さら悩むなッ!!! この「死闘」を茶番で 終わらせるつもりかッ!?!
昇龍拳を撃て!!!


昇龍ウ
止めなきゃ……
こんな闘い
止めなきゃ
いけない!!
待っ…


ドドンッ
へへ…
ちっとも
効かねえなァ
…ケ




ドシャアア
これが手本だ!!!
立てリュウ!!昇龍拳を撃つんだ!!
くそ…!
ガバッ
うおお昇龍ウ拳ッ
さすがリュウなかなか筋がいいぜ…
だがこの程度じゃ合格点はあげられないいな!!!
ゴゴォッ
昇龍拳ッ
ガッ
キィン

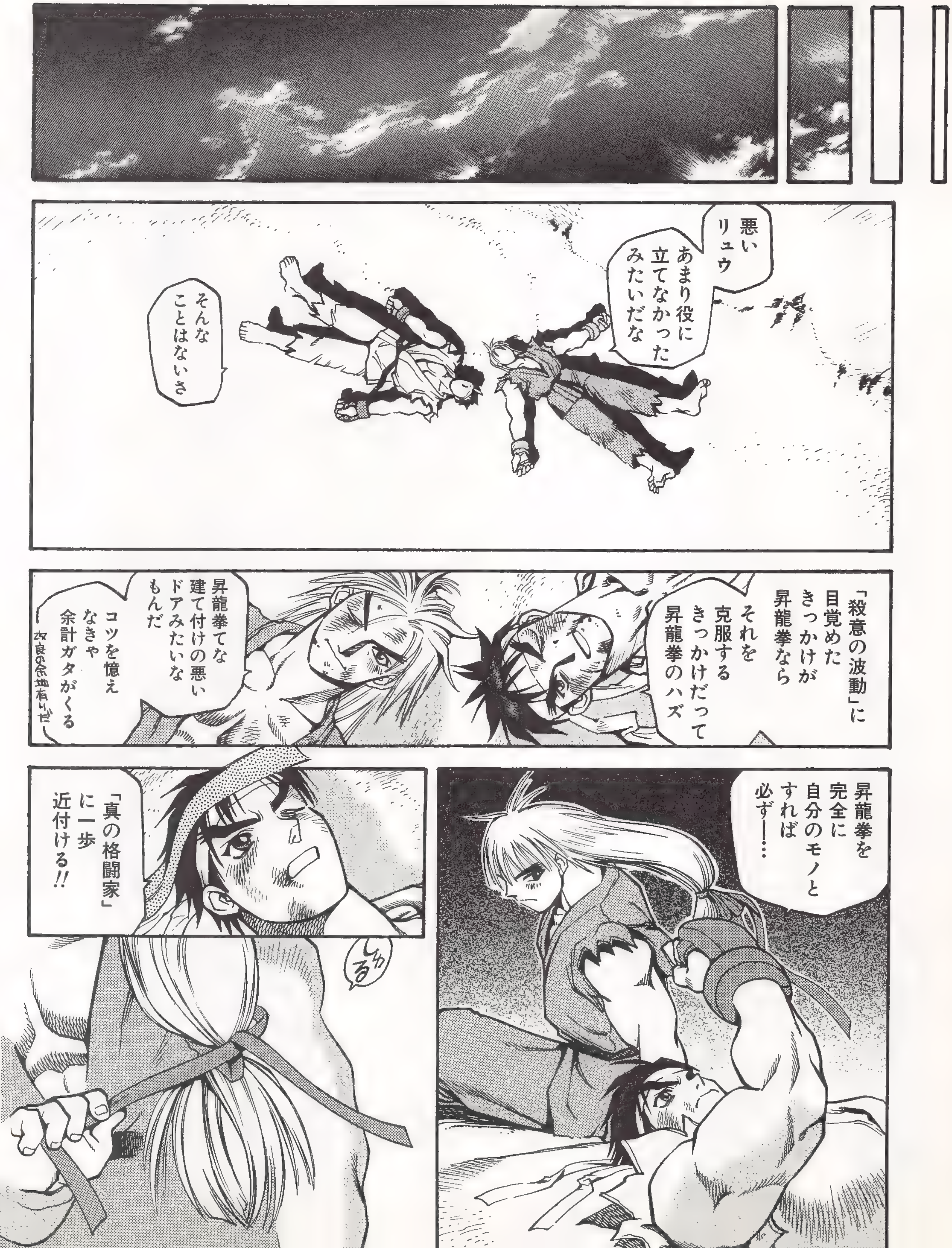

ザッ
昇龍拳
昇龍拳
昇龍拳
寝てんじゃねえぞリュウ!
ぜー
「殺意の波動」はどうした「殺意の波動」はよ
ぺた
ケン…強くなったな
あー?



昇オ龍ウ拳ッ!!
昔から…おまえと闘うとなぜだかワクワクして来る
不意討ちとは汚ねえ～
はは…「死闘」にはあまり似合いの言葉とはいえないよな
へへ…こういう「死闘」もあるってことさ
「死闘」か…
ガ
「死闘」さ…


おおおッ
チリガリガリガリガリガリガリ
おまえこそ強くなったもんだぜリュウ!
昇龍拳はまだまだ甘いけどな!
だが「殺意の波動」に喰われてしまう程俺達はヤワじゃない!!
ザッ
そういうことだ!!


ガキィィ

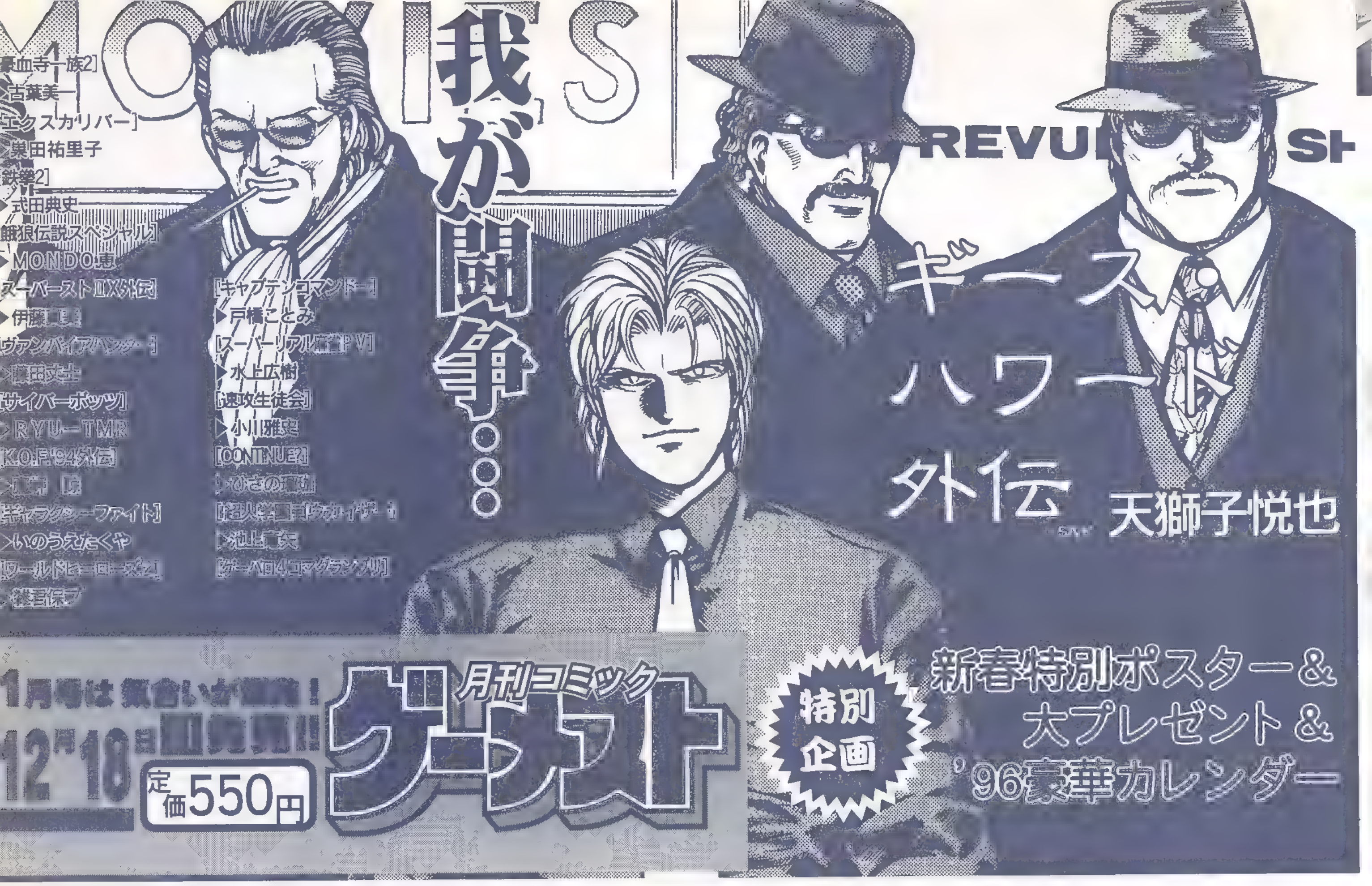


悪い
リュウ
あまり役に立てなかったみたいだな
そんなことはないさ
「殺意の波動」に目覚めたきっかけが昇龍拳なら
それを克服するきっかけだって昇龍拳のハズ
昇龍拳てな建て付けの悪いドアみたいなもんだ
コツを憶えなきゃ余計ガタがくる
改良の余地有りだ
昇龍拳を完全に自分のモノとすれば必ず――……
「真の格闘家」に一歩近付ける!!


約束だ　その時は　まっ先に　俺と勝負しろ!!



裏も表もなく 拳で語りあう…か
ところで… ここで別個の向きに歩き出して別れたりすると格好良かったりするんだけど…
すまん 動けない
くぅ〜〜〜ッ しまらねえなぁ…
お前が居るから俺が居る
全てはお互いの"真"の為に
NEXT!!



我が闘争…
[豪血寺一族2]
▶古葉美一
[エクスカリバー]
▶巣田祐里子
[鉄拳2]
▶式田典史
[餓狼伝説スペシャル]
▶MONDO.恵
[スーパーストIIX外伝]
[サイバーボッツ]
▶RYU-TMR
[K.O.F.'94外伝]
▶いのうえたくや
[キャプテンコマンドー]
▶戸橋ことみ
▶水上広樹
[速攻生徒会]
[CONTINUE?]
ギース・ハワード外伝
天獅子悦也
REVUE
1月号は 気合いが違う!
12月18日 新発売!!
定価550円
月刊コミックゲーメスト
特別企画
新春特別ポスター&
大プレゼント&
'96豪華カレンダー

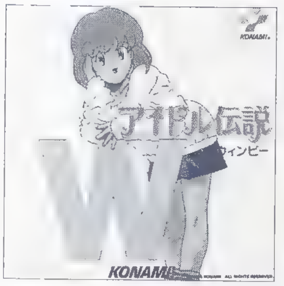


新書 古書
取り扱い品目
美少女コミック
同人誌・同人ソフト
各種イベントカタログ
まんが・趣味本など
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか?
H 同人誌 委託 同人ソフト 買切り 大募集
まず! TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください。
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシ御問合わせください! 始めての委託の方でも安心サポートシステムです。
担当:保坂・村越
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません。
営業時間
平日 PM12:00~8:00
土.日.祝日 AM10:00~8:00
※年中無休
1号店
※特価本、古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
☎03-5256-2102
(特価本、古同人誌関係はこちらへ)
2号店
※3Fは新刊図書コーナー
4Fは新刊同人誌コーナー
〒101 千代田区外神田1-9-8 木村ビル3.4F
☎03-5256-2055
(新刊同人誌委託についてのお問い合わせはこちらへ)
至新宿
中央通
至上野
公園
至東京
JR秋葉原駅
至千葉
手放すなら、価値の判断できる虎の穴で
全国のHコミック同人誌求む!
御電話で連絡後、宅配で御送り下さい。
50冊以上の方 着払い OK!
詳しくはTELにて。
(注)着払いは、成年コミック・同人誌に限る。
JR秋葉原駅徒歩2分
1号店
☎03-5256-2102
2号店
☎03-5256-2055
コミック 虎の穴
とらのあな
1号店拡張OPEN!
古書スペースが2倍に

今回だけ大増2ページ！

DISC BOX

アイドル伝説 ウィンビー



1995年12月6日発売
キングレコード
CD：KICA－7679
価格：￥2500（税込み）

バーチャルアイドルとして活躍中のコナミのアイドルキャラクター「ウィンビー」のセカンドアルバムがいよいよ登場する。ウィンビーが住むどんぶり島にあるdb－FM（架空のFM局）の番組「カ・モ・ナ♡パステルハウス」を通して、ウィンビーことパステルが歌と語りで、1人の女の子としてひとつのストーリーをお届けする。歌と語りで構成されるこのCD、ともに5つ収録されている。

アニメ バーチャファイター サウンドトラックVol.1「心象八星」



1995年12月6日発売
ユーメックス／東芝EMI
CD：TYCY－5460
価格：￥3000（税込み）

対戦格ゲーといえば「バーチャファイター」というほどのブームを作ったゲームがついにアニメに！ポリゴンによる立体感のあるキャラクターがTV画面でも活躍している。今回のCDは、そのアニメのサウンドトラックの第1弾だ。このVol.1には、オープニング、エンディングの曲に加え、アニメのバックで流れるBGMも収録されている。アキラやパイをより魅力的に見せるサウンドは全40曲なり！

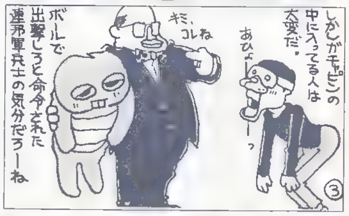
SEGA ARCADE SELECTION D-RAM REMIX



1995年12月1日発売
バップ
CD：VPCG－84273
価格：￥2500（税込み）

ちょっと古めのセガのゲームから10タイトルをチョイス、アレンジされた。収録タイトルは、アウトラン、パワードリフト、スーパーハングオン、ソニックザヘッジホッグ、カルテット、ファンタジーゾーン、SDI、エイリアンストーム、スペースハリアー、ギャラクシーフォース。各タイトルから1曲、計10曲。アレンジはD-RAMが担当。原曲を生かしたアレンジは満足いくはず（私のオススメ！）。

今号の新作情報



ずるずる

〈N.Z.スキーツアー報告　その5〉
日本のように整備されたゲレンデばかり滑っていると、応用力に欠けた技術が身につくようだ。自然の地形の上に積もった雪面は凸凹。常日頃平らなところを探して滑っているため対応できない。さらに長い距離を滑れない。カッコじゃない、質なんだということを実感した。しかし日本は混みすぎ。

TOP10 10/16～10/31㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	—	226	レイブレーサー	VE	VICL-15048	1500円
	2位	2	62	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	PC	PCCB-97	1500円
	2位	—	62	サイバーサイクルズ	VE	VICL-15047	1500円
	4位	—	47	ヴァンパイアハンター外伝	VE	VICL-8152	2800円
	5位	—	35	ときめきメモリアル　サントラ	KR	KICA-7675～6	3800円
	6位	1	31	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95アレンジ	PC	PCCB-[illegible]	2500円
	6位	—	31	同級生2	NA	NACL-[illegible]	3300円
	8位	5	23	ウィンビーのネオシネマ倶楽部3	KR	KICA-7674	3000円
	9位	—	19	超人学園ゴウカイザー～ボーカル	BC	BCR-2	2500円
	9位	—	19	もっと!ときめきメモリアルOCT.	KR	KICA-7567	2800円
ビデオトップ10	1位	—	283	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	2位	1	60	ストリートファイターZERO	SS	GV-19	4800円
	3位	—	45	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	PC	PCVP-11740	4800円
	4位	3	27	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	5位	6	18	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	6位	2	11	バーチャファイタースペシャル	VE	VIVF-10131	5800円
	7位	—	7	ストリートファイターZERO	SM	SRVW 1765	4900円
	8位	—	5	餓狼伝説3	SS	GV-18	4800円
	9位	8	4	スーパーストリートファイターⅡX	SS	GV-9	7000円
	9位	4	4	V・H～ダークストーカーズバトル	SS	GV-16	5800円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン
BC：ブロッコリーNA：NECアベニュー

CD&ビデオトップ10

CD編

今回は思いきりタイトルが入れ換わった。その中でも注目されるのはナムコ。

ある程度予想はしていたが、これまで強力になるとは！レイブ強し！サイクルズも好調。

強力タイトルと思われKOF95もこれにはお手上げ。一気に6位まで転落した。

ビデオ編

新作となるKOF95がトップへ。この辺はさすが。3位にも同タイトルが入っている。

2位だったVF2が6位へ。順位を大きく下げたが、3位だったVF2が4位。今後、キャラごとのビデオが出るが、その動きがみたい。どのキャラがトップにくるか楽しみだ。

今号のオススメタイトル

セガのオールドタイトルのリミックス版が出るということで、そこに入っているものの原曲を聴いてみたくなった。



セガゲームミュージック1（アルファ）

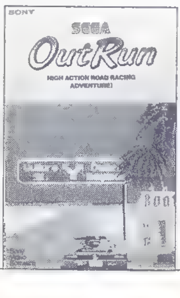
そのメインとなるのはアウトランが収録されている「セガゲームミュージックVOL・1」である。

原曲はそのほかにスペースハリアー、アレックスキッドが収録されている。

このCDは、ゲームCDでは初のオリコンチャート入りをしたもの。必聴の一枚だ。

ビデオもCDと同じように、セガオールドタイトルの中からアウトランをピックアップ。

CBSソニーから発売（廃版）されたアウトランは、スーパーテクニックを使用した（ギアガチャ）プレイが収録されている。プレイヤーはもちろんYOU・A氏。全国一位を獲得した走りはまさに神の領域－マネすることすらできないレベルを見ることもたまには必要。世の中にはすごい人がいるんだと実感！



アウトラン（CBSソニー）

ナムコゲームサウンドエクスプレスシリーズフェア開催!!

'95年12月１日から'96年１月31日まで、下記のCDを買うと、先着１万名様に「レイブレーサーオリジナル下敷き」が当たるぞ!詳しくはカラー広告を見てね。

ナムコ ゲーム サウンドエクスプレス シリーズ 好評発売中

■1400円★1500円●3903円（すべて税込み）

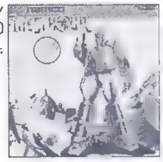
VOL.1 ワルキューレの伝説 ■VDR-14001



VOL.2 バーニングフォース ★VICL-15001



VOL.3 ファイネストアワー ★VICL-15004



VOL.4 ドラゴンセイバー ●VICL-40014〜5（2枚組）



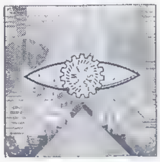
VOL.5 ローリングサンダー2 ★VICL-15005



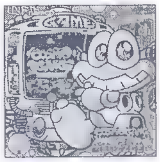
VOL.6 スターブレード／ギャラクシアン3 ★VICL-15009



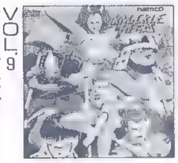
VOL.7 F/A ★VICL-15011



VOL.8 コズモギャング ザ ビデオ／ザ パズル ★VICL-15018



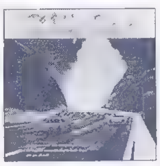
VOL.9 ナックルヘッズ ★VICL-15019



VOL.10 サイバースレッド ★VICL-15024



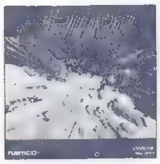
VOL.11 リッジレーサー ★VICL-15025



VOL.12 ギャラクシアン3 シアター6 ★VICL-15026



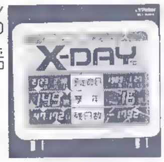
VOL.13 ネビュラスレイ ★VICL-15027



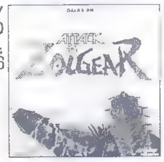
VOL.14 リッジレーサー2 ★VICL-15031



VOL.15 X-DAY ★VICL-15034



VOL.16 アタック・オブ・ザ・ゾルギア ★VICL-15035



VOL.17 鉄拳 ★VICL-15039



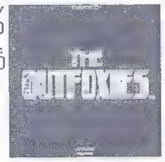
VOL.18 エアーコンバット22 ★VICL-15040



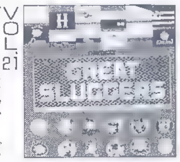
VOL.19 マッハブレイカーズ ★VICL-15041



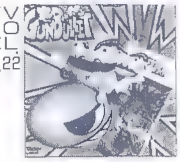
VOL.20 アウトフォクシーズ ★VICL-15042



VOL.21 グレートスラッガーズ ★VICL-15045



VOL.22 ガンバレット ★VICL-15046



VOL.23 サイバーサイクルズ ★VICL-15047



VOL.24 レイブレーサー ★VICL-15048



VOL.25 アルペンレーサー ★VICL-15049



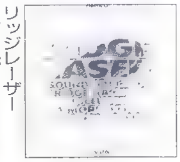
VOL.26 鉄拳2 ★VICL-15050



VOL.27 X-DAY2 ★VICL-15051（12月16日発売）

NOW PRINTING

リッジレーザー ★VICL-15038





プレゼントのお知らせ

このキャンペーンを記念して、ゲーメスト読者様の中から抽選で10名様に「レイブレーサーオリジナル下敷き」をプレゼント。官製ハガキに①住所②氏名③年齢④電話番号⑤職業をお書きの上、〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル3F ㈱新声社ゲーメスト編集部「DISC BOXプレゼント」係まで奮ってご応募下さい。締め切りは12月15日（消印有効）です。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

ふと気がつけば、今年も残すところあと一カ月あまり。やり残したことが多すぎるっ！という人は多いのかな？かくいう私も、ダイエットはついに成功せず、年の始めに誓ったことも成せぬまま、ああ、年は無残にも暮れてゆこうとしている。早くも来年の目標を立てたりしてるんだけど、鬼が笑うかなぁ…。

プレイディアVに新作現る！

プレイディアで発売中のエレメントボイスシリーズ（通称プレイディアV）というソフトを知っているかな？

おおまかにいうと声優さんのビジュアルソフト。普通、声優ものというと、演じてきたキャラクターが表に出てくることが多いのだが、このシリーズは違う。あくまでも役者としての声優さんにスポットを当て、一緒に遊びながらゲームを進めていく、というわゆるインタラクティブ疑似コミュニケーションソフト。

おって4本目のソフトは、白鳥由里さんの「Rainbow Harmony」。11月16日に発売されたこのソフトは、おとなしい美少女や動物役を演じさせたら最強！の白鳥さんが、なんと江戸の町を舞台に大冒険を繰り広げる。

各ミニゲームをクリアしつつ話を進めるストーリーモードとサービス満点のお楽しみモードがあり、どのモードもファンにはラブラブな内容。

ミュージックCDとの2枚組でバンダイから発売中。9800円だ。高いか安いかはファンに聞くべし。

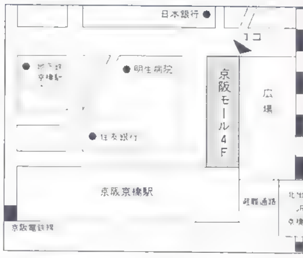
さして関係ないがゲマナイの松本梨香さんとは「おやびん、こびん」の間柄らしいぞ（笑）。あくまでも余談。



こんな感じのファン熱血ものの映像ガタップリ。

第10回ファンタジー&RPGゲームフェア

関西方面の人は特に注目！今、JR環状線京橋駅近くの「駸々堂VERSION99」で、ファンタジー&RPGゲームフェアが行われているのだ。ボードゲームやゲーム関連書籍などの、品ぞろえが豊富！もちろん、ゲーメストバックナンバーもあるよ。詳しくは左記・MAPを参照に。



関西在住の人、年末に関西方面に行く人は、要チェックだね。

期間－'95 11月17日～'96 1月16日

場所－「駸々堂VERSION99」年内無休・新年は3日から営業開始。

お問い合わせ－☎06（353）4011

営業時間－10：00～20：00

フェア期間中に限り、ゲーム全般商品（ただし書籍は除く）が、なんと1割引き！さらに、ステキなプレゼントが当たる抽選券まであるのだ。これからは、お年玉やボーナスがもらえる、ウハウハな時期。この際、ゲーム関係の物をそろえてみるのもいいんじゃないかな？

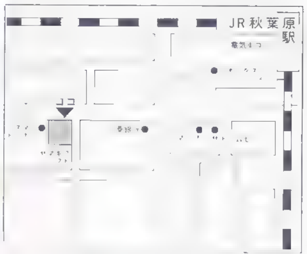
ヤマギワソフト秋葉原オープン

秋葉原通には嬉しいニュースだ！日本で最大級のデジタル・エンターテインメントショップが11月1日にオープンした。その名も「ヤマギワソフト」。なんと1F～8Fまで、音楽CD・映像ソフト・ゲームソフト・CD-ROMなどの商品、関連商品で埋めつくされているのだ。特に注目なのは、6Fのゲームフロア。新世代ゲーム機が各機種そろっている。また、80インチの大画面で最新ソフトを体験できたり、イスに座ってプレイができるなど、ほかのお店とは一味も二味も違うのだ。もちろん、ゲーム・ビデオの品ぞろえだってバッチリ！ここに行けばきっと、欲しいものがみつかるはずだよ。

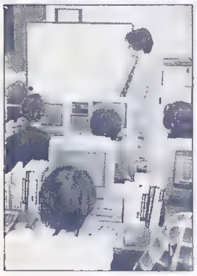
お店は年中無休。場所は、MAPを参考にしてね。



営業時間は平日10：30～20：00 土・日・祝日は開店が10時から。



INFORMATION



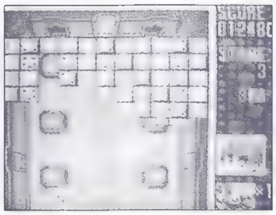
カルチャーブレイン学院 体験入学実施!

「飛龍の拳」シリーズや、スーパーチャイニーズなどでおなじみのソフトウェアメーカーカルチャーブレインが、ゲームスクールを開校している、というのはみんな知ってるかな? ゲームプログラミング・CGデザインなどをはじめ、企画やシナリオ制作にいたるまで、ゲームを創る上で必要な専門知識が、最先端の技術と、最前線で活躍している講師陣によって、学べるのだ。もっと詳しく知りたい、という人のために、今体験入学が実施されているぞ。いつかゲームクリエイターに!と考えてる君は、ぜひ参加してみよう。

開催日ー'95 12月2日・16日・13日・27日 いずれも土曜日
時間ー14：00〜17：00
問い合わせー『CGコンピュータアート学院』
〒103 東京都墨田区大平2ー5ー7
☎03(3829)0867

君もチャレンジ! ブロックくずしキャンペーン

ヤァみんなファンキーかい?「ブロックくずし」と言えばTVゲームの基本だよね。その「ブロックくずし」に様々なバリエーションが加わったスーパーファミコン用ソフトが11月17日に発売されたぞ!! タイトルはズバリ「ブロックくずし」だ。一人で遊んでも楽しめるのはもちろん、3種類の対戦モード(対戦ブロックくずし、テーブルテニスタイプ、スカッシュタイプ)や様々なアイテムが目白押し。さらにストーリーモードでは、ゲームの進路の選択によって、前回とは違う画面が出現するのでワンパターンになりがちなこの手のゲームの中では一味違うという感じだぞ。


これがゲーム画面だ。派手派手で、ビジュアルだけでも楽しめるぞ!!

このSF版「ブロックくずし」発売を記念して、ただ今「100面クリアに挑戦!!」キャンペーン実施中だ。チャレンジモードで全100面をクリアすると最後にクイズが出題されるので、その答えをソフトに同封されているハガキに書いて送ればOKだ。合計1000名に豪華プレゼントが当たるぞ。

そして、それとは別に本誌読者だけにSF版「ブロックくずし」をスペシャルプレゼントだ!!

応募先は次の通り。
〒101東京都千代田区内神田1ー11ー4 新声社「ブロックくずしプレゼント係」

ミンキーモモのCD-ROMですぜ!



やあ、全国の女キャラマニアーズのみんな、今日はみんなにとってもラブリーなアイテムを紹介しちゃうぞ。その名も㈱ヤングコーポレーションから発売の「Minky Momo Maniacs PART1、2」じゃあ!

このCD-ROM(ハイブリッド)は、今を去ること13年前、テレビ東京系列で放映されていた超傑作魔女っこアニメ「魔法のプリンセスミンキーモモ」をタイトルどおりマニアックにデータベース化したもの。

アニメ雑誌やビデオなどに使用されたイラストだけじゃなく、未発表のイラストも収録されていたり、変身シーンや名場面、はては幻のビデオ「瞳の星座」までが動画で再生できるというマニアックさ。各巻とも6800円で発売中なので、ミンキーなあなたはお店へダッシュだ!!

INFORMATION

イベントEXPRESS

●コミックキャッスル「ゲームスペシャル」Vol.5
日時／12月3日（日）11：00～15：00
会場／堀留ホール（都営新宿線「馬喰横山駅」、日比谷線「人形町駅」「小伝馬町駅」下車。堀留ビル8F
内容／ゲームONLY同人誌即売会
問い合わせ 〒178東京都大泉郵便局私書箱6号ブロッコリーコミックキャッスル準備会

●ゲームコミケin東京2
日時／12月17日（日）11：00～15：00
会場／晴海国際見本市会場
内容／ゲーム系メイン同人誌即売会
問い合わせ 〒111台東区浅草郵便局私書箱108号ユウユウ内Gコミ東京2係

●ZAP.5
日時／12月23日（祝）10：30～15：00
会場／札幌市民会館2F1号会議室（地下鉄大通駅下車）
内容／ゲームONLY同人誌即売会。コスプレOK（イベント後、お茶会有）。
問い合わせ／〒048-22岩内郡共和町南幌似2-11遠藤方

●ゲームセンター・フロント・ロウ一周年記念+クリスマスイベント
会場 ゲームセンター・フロント・ロウ（JR三鷹駅下車）
ⓐ日時 12月1日～96年1月7日
内容 2Fメダルコーナーにてメダル500円分お買いあげごとに「フロント・ロウ宝くじ」1枚をプレゼント。
賞品 ⑴ペア海外旅行⑵プレイステーション3名⑶ザウスチケット5名⑷SFC全日本GT選手権ソフト10名⑸KANEKOオリジナルTシャツ50名⑹テレホンカード100名⑺ボールペンかポストカード（空くじなし）
ⓑ日時 12月22日～12月25日
内容 来店のお客様にプレゼントあり
ⓒ日時 96年1月2日、3日
内容 来店のお客様にプレゼントあり
問い合わせ／〒東京都三鷹市下連雀3-34-4、TEL0422-71-7816

●コミックキャッスル「ゲームスペシャルinサンシャイン2」
日時 96年1月14日（日）11：00～15：00
会場 池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4F
内容 ゲームONLY同人誌即売会
問い合わせ 〒178東京都大泉郵便局私書箱6号ブロッコリーコミックキャッスル準備会

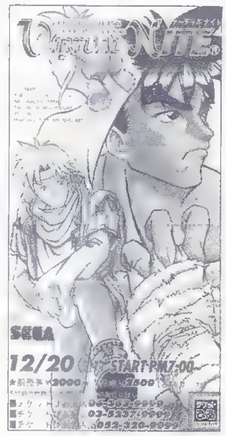
●エナジーRUN「GAMEパラダイスV」
日時 96年2月25日（日）11：00～15：00
会場 川崎市産業振興会館（JR川崎駅下車）
内容 ゲームONLY同人誌即売会。コスプレOK。ダンパ有。
問い合わせ 〒232横浜市南区井土ケ谷下町27ベイシティエンタープライズ「GAME」係

●ゲームの達人
日時 96年3月3日（日）14：00～17：00
会場 札幌市民会館2F1号会議室（地下鉄大通駅下車）
内容 アンジェリーク中心ゲームONLY同人誌即売会。コスプレOK。
問い合わせ 〒048-22岩内郡共和町南幌似2-11遠藤方

ゲーム関係のイベントを主催される皆さん。記入事項を書いて、ゲーメスト編集部内「インフォメーション・イベント」係まで、どんどん応募してください。
記入事項
①イベントの正式名称②開催日時③開催場所（そこまでの交通機関）④内容⑤問い合わせ先⑥責任者の住所と電話番号（誌上未掲載）
なお、掲載時期は「手紙が届いた月の翌月末」となります。ご注意ください。

魅惑の夜をあなたへ…
ヴァーチャルナイト再び！

前々号で紹介した、夜のイベント「ヴァーチャルナイト」が、11月23日に行われた第1回に引き続き、またもや開催を決定したぞ。今回は12月20日の水曜日。つまり平日なんだけど、そんなことは気にしない、気にしない（?）。クリスマス前哨戦といこう！
日時ー12月20日（水）
19：00～24：00



場所ー「CLUB QOO」
大阪市浪速区難波中1-4-4
HEVEN8F・9F・RF
全線難波駅よりすぐ。阪神高速道路沿いになります。
☎06（649）2017
お問い合わせもこちらまで。
内容ーダンスタイム／コスプレクイーン・キングコンテスト、ゲームの鉄人大会
協力ー㈱セガ・エンタープライゼス カルボ
料金ー前売り¥2000
当日 ¥2500
※1ドリンク付き。未成年者の入場はお断りする場合があるとのこと。注意してね。
なお、チケットの発売はチケットぴあ、関西のアニメイト全店、または右記の「CLUB QOO」で発売しています。また、通信販売も受け付けているので、これを利用すると便利。¥2000×チケットの枚数+郵送手数料¥500を現金書留で送ればOK。開催4日前まで大丈夫だけど、なるべくお早めにね。

GAMEST PRESENTS

松本梨香の

ゲーマーズナイト

毎週土曜日オンエア中
TBS・(954)25:00〜25:30
WBS・(1431)21:30〜22:00
GBS・(1431)24:30〜25:00



超がつくほど仲の良い梨香ネエと関ニイ。ちょっとうらやましい。

イラスト、写真ネタ、似顔絵などを超募集しまっす！

周知の通り、ゲマナイはラジオ番組だからして、あくまで声がメイン、ビジュアルは屁の役にも立たん、と考えるのが一般的でしょう。

しかし、普通でないのが我らがゲマナイのメリットであり、キャラ特性！**イラストなどをドシドシ送ってもらって構わん**！確かにラジオで読まれることはないのかもしれんが、そんなときのための「ゲーマーズナイト」のページだ。ビジュアルでお伝えできる誌面のメリットをフル活用し、皆さんから寄せられたイラスト葉書を存分に大紹介する所存だぞ。

さあ、文章ネタは苦手だがイラストならイケる！と思っているそこのチミ！今すぐその手にペンを取れ！俺は待ってるぜ！

オンエア決定！
ラジオドラマ『アイドル雀士スーチーパイ外伝 レモンパイ』

みなさんお待ちかねぇー。ラジオ番組のお約束、ラジオドラマのオンエアが決定しましたぜイヤー！

タイトルはジャレコの脱ぎ脱ぎ麻雀ゲーム**「アイドル雀士スーチーパイ外伝 レモンパイ」**。そう、〝ソノケン〟こと園田健一氏描くところの可愛い子ちゃんたちが、その若いボディを惜しげもなくさらす、あのスーチーパイをドラマにしたってワケさ。

具体的な内容はまだまだ秘密だが、**オンエアは12月30日（土）より開始**するぞ。今からテープおよびAMステレオラジオを購入し、エアチェックの準備をするべし！

爆熱!!〝G(ドモン・カッシュ)ガン〟の関智一さんがやって来た！



イメージ通りの好青年♡若いってステキだ。

聴いてくれた人も多いと思うが、Gガンダムで一躍有名になった、関智一さんがスタジオに遊びに来てくれたのだ。

すこぶる明るい人で、めっぽう気さくな人であったよ。くぅ〜、また会いてぇー。

松本梨香後援会発足記念クリスマスイベント開催！

11月の、ファンクラブ「JOLLY DOG」の発足に続き、早くもファンの集いの開催が決定いー！

ミニ・コンサートあり、ゲーム大会あり、そして何と何と梨香ネエと一緒にジェットコースターに乗れるかもしれないっつーハナシじゃないですか！ファンクラブ会員はもちろん、一般の人も参加できるぞ。

12月23日、よみうりランドで梨香ネエと握手！約束だー！

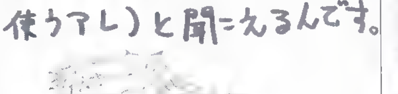
◆日時
12月23日（土）
時間未定

◆場所
よみうりランド 太陽の広場
（京王線よみうりランド駅下車。もしくは、小田急線読売ランド前駅より小田急バスで）

◆入場料（よみうりランドの入園料、乗り物券も含まれます）
松本梨香後援会会員
¥2000
一般
¥3000

◆お問い合わせ
03-3354-8500
（松本梨香後援会）

りかさん、されたりさん
ももやんさん、こんばんは。
あっしには「餓狼伝説3」の
ブルーマリーの必殺技スピン
フォールに入っている声が
（おそうじする時に
使うアレ）と聞こえるんです。



東京都 PN.キュービーちゃん

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社 ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

すばらしい本屋さん113軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

■北海道地方
●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

■東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

■関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラボートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文壘堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト 渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE 3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

■東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0346
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店 阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
阿倍野ベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3396
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店 茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

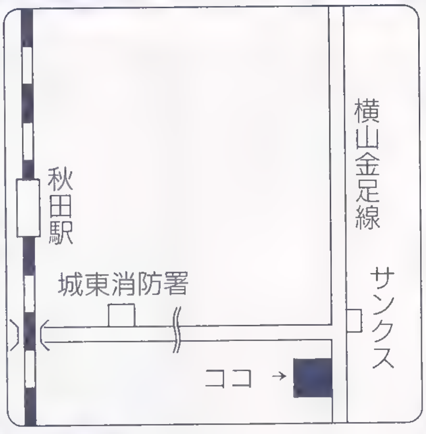
■中国・四国地方
●サントーク 啓文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

■九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092 871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

今月の本屋さん：ブックスコロナ秋田店

秋田で「ゲーメスト」の本がそろってるブックスコロナがリニューアルオープンし、今までよりちょっと広くなりました。特にゲームやアニメの設定資料集 画集の品揃えが自慢で、マンガ専門店でしか置いてない本やCDなども扱っています。もちろん同人誌も置いています。最近だと『灼熱「参」(ヴァンパイアハンター特集)』が売れています。ゲーム、アニメ関連のカレンダーも続々入荷しています。皆さんのご来店をお待ちしております！





営業時間 10:00～21:00 年中無休

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業 小林直文 真下直幸 まで
TEL 03（3293）9326

バックナンバーリスト

ゲーメスト本誌

- No.114（'94年5月15日号） 500円
- No.136（'95年1月30日2月15日合併号） 550円
- 付録：'95年ゲーメストカレンダー
- No.138（'95年3月15日号） 550円
- 付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
- No.139（'95年3月30日号） 500円
- No.140（'95年4月15日号） 500円
- No.141（'95年4月30日号） 530円
- No.142（'95年5月15日号） 500円
- No.144（'95年5月30日6月15日合併号） 550円
- 付録：餓狼伝説3ガイドブック
- No.145（'95年6月30日号） 550円
- 付録：PERFECTⅡ
- No.146（'95年7月15日号） 550円
- 付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
- No.147（'95年7月30日号） 530円
- 付録：ゲーメストグッズパーフェクト
- No.150（'95年8月30日9月15日合併号） 550円
- 付録：KOFポスター ゲーセンMAP
- No.151（'95年9月30日号） 530円
- No.152（'95年10月15日号） 550円
- No.154（'95年10月30日号） 530円
- とじ込み付録：ゲーム用語辞典
- No.155（'95年11月15日号） 500円
- No.156（'95年11月30日号） 530円
- No.157（'95年12月15日号） 500円
- No.158（'95年12月30日号） 530円

ゲーメスト増刊

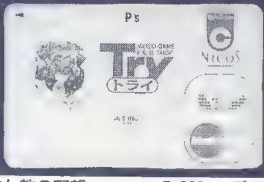
- ストリートファイターⅡ 1000円
- 付録：描き下ろし巨大ポスター
- ストリートファイターⅡダッシュ 1200円
- 付録：ストⅡダッシュポスター
- スーパーストリートファイターⅡ 1280円
- 付録：スーパーストⅡ特大ポスター
- スーパーストリートファイターⅡX 1280円
- 付録：スーパーストⅡポスター
- ワールドヒーローズ2JET 1280円
- 付録：WH2JETポスター
- ヴァンパイア 1380円
- 付録：ヴァンパイア スペシャルポスター

ゲーメストムック

- No.1 サウンドコンプリートストリートファイターⅡX 3500円
- 付録：Macintosh対応CD－ROM
- No.2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
- 付録：巨大ポスター 1280円
- No.3 豪血寺一族2 1680円
- 付録：スーパーアレンジCD
- No.4 真サムライスピリッツ完全版 1380円
- 付録：真サムライスピリッツポスター
- No.5 バーチャファイター2 Act.1 780円
- No.6 ダライアス外伝 980円
- No.7 スーパーリアル麻雀PⅡ 1980円
- No.8 鉄拳 980円
- No.9 ギャラクシーファイト 980円
- No.10 バーチャファイター2 Act.2 1380円
- No.11 ヴァンパイア ハンター 1380円
- 付録：描き下ろしB2ポスター
- No.12 餓狼伝説3 1280円
- 付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
- No.13 天外魔境真伝 1280円
- 付録：B2サイズポスター
- No.14 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル 780円
- No.15 鉄拳2 Act.1 780円
- No.16 ストリートファイターZERO 1380円
- 付録：B2描き下ろしイラストポスター
- No.17 カプコンイラストレーションズ 2000円
- No.18 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル 1480円
- No.19 バーチャファイター2 Act.3 980円

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》…… その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・NICOS・マスターカードもご利用いただけます。らくらくショッピングクレジット(3〜60回)も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます(手続きカンタン)。

ずんずん教の野望	5,000
サンダーフォースAC	15,000
ごんべえのあいむそーりー	30,000
青春スキャンダル	20,000
コナミ	
ツインビーヤッホー！	特価
極上パロディウス！	特価
対戦ぱずるだま	特価
サッカースーパースターズ	特価
XEXEX	25,000
魔獣の王国	68,000
パロディウスだ！	12,000
エスケープキッズ	18,000
グラディウスⅢ	30,000
ガイアポリス	23,000
特殊部隊ジャッカル	15,000
X-MEN	28,000
パンクショット	5,000
ジャイラス	25,000
スーパー魂斗羅	32,000
グリーンベレー	8,000
プレミアサッカー	5,000
新入社員とおる君	10,000
タイムパイロット	28,000
タイムパイロット'84	28,000
ハイパーオリンピック'84	28,000
ハイパースポーツスペシャル	18,000
ゴルフィンググレイツ	20,000
ゴルフィンググレイツ2	30,000
タイトー	
ダライアス外伝	特価
バブルシンフォニー	特価
エレベーターアクションリターンズ	特価
カイザーナックル	98,000
メタルブラック	55,000
ガンフロンティア	48,000
プリルラ	98,000
レイフォース	特価
ライトブリンガー	特価
グリッドシーカー	38,000
ハットトリックヒーロー	5,000
ハットトリックヒーロー'93	5,000
ハットトリックヒーロー'95(ロム)	5,000
龍神	10,000
マージャンクエスト	15,000
サンダーフォックス	15,000
ドンドコドン	7,000
ラスタンサーガ	15,000
スラップショット	7,000

デッドコネクション	6,000
ニンジャキッズ	5,000
目撃	35,000
リターンオブザインベーダーズ	15,000
スーパーマン	10,000
バイオレンスファイト	12,000
タイガーヘリ	10,000
黄金の城	35,000
ハレーズコメット	13,000
グレートソードマン	15,000
インセクターX	5,000
奇々怪界	10,000
ツインイーグル	8,000
データイースト	
ウルフファング	48,000
マジカルドロップ	18,000
ファイターズヒストリー	4,000
タンブルポップ	3,000
空手道	12,000
ファンキージェット	7,000
デスブレイド	4,000
ウルフファング（海外）	30,000
チェルノブ	25,000
ロボコップ	8,000
キャプテンシルバー（海外）	4,000
イエローキャブ	18,000
アイレム	
R-TYPEⅡ	14,000
R-TYPE LEO	16,000
剣豪	12,000
ビジランテ	4,000
サンダーブラスター	10,000
メジャータイトル	5,000
トンマ	5,000
ボンバーマン	7,000
ガンフォース	8,000
四川省	5,000
ロードランナーⅡ	25,000
ロードランナーⅣ	25,000
妖獣伝	4,000
テクモ	
ジンジンジップ	13,000
雷電	13,000
ボンジャック	12,000
アルゴスの戦士	18,000
ファイナルスターフォース	15,000
ジェミニウイング	8,000
ワールドカップ'94	2,000
ワールドカップ'90	2,000

STG	5,000
シルクワーム	7,000
UPL	
バンダイク	5,000
NOVA2001	28,000
ムスタング	5,000
忍者くん阿修羅の章	18,000
ジャレコ	
ロードオブキング	7,000
ファンタズム	5,000
エクセリオン	7,000
ポップフレイマー	30,000
ビッグストライカー	2,000
カネコ	
ジャッキーチェン	特価
エアバスター	8,000
ギャルズパニック	7,000
爆裂ブレーカー（新品）	12,000
SNK	
サイコソルジャー	特価
ASO	23,000
スカイソルジャー	7,000
スカイアドベンチャー（海外）	8,000
ギャングウォーズ	10,000
ストリートスマート（海外）	2,000
バンプレスト	
セーラームーン	特価
スーパースラムズⅡ	特価
ウルトラマン倶楽部	3,000
機動戦士ガンダム	5,000
マクロス	15,000
ビスコ	
ガルメデス	5,000
五月陣戦	15,000
連珠貴族	25,000
その他（シューティング）	
バツグン	40,000
バツグン（ショーVer.ロム）	5,000
戦国エース	25,000
魔法大作戦	25,000
ハイパーデュエル	15,000
スカイスマッシャー	3,000
テラクレスタ	5,000
その他	
クレイジークライマーⅡ	25,000
JuJu伝説	10,000
ヒーテッドバレル	20,000
豪血寺一族	7,000
ダブルドラゴンⅢ	3,000

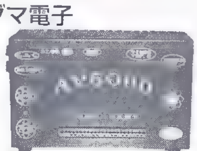
バーチャファイター2 高額買取中！貴方の部屋まで引き取りにいきます。

シャドーフォース	15,000
スーパー上海	9,000
クイズ	
能力向上委員会	5,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	3,000
クイズDNAの反乱	1,000
クイズTV合衆国Q&Q	1,000
クイズ人生劇場	5,000
クイズ地球防衛軍	5,000
クイズH.Q.	5,000
クイズ学問のススメ	1,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	2,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀PⅡ	15,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	20,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	20,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	特価
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	特価
アイドル雀士スーチーパイⅡ	特価
スーパー㊙版	特価
プリティセーラー18禁	特価
セーラーウォーズ	特価
プリティセーラーⅡ	特価
トリプルウォーズ	10,000
トリプルウォーズ2	10,000
麻雀学園	7,000
麻雀パチンコ物語	3,000
麻雀ビタミンC	3,000
とってもE雀	4,000
ねるとん牌鯨団	3,000
七次元の妖精達	2,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀夏物語	3,000
麻雀クリニック	5,000
クイズ麻雀早くヤッてよ	3,000
下取りコーナー	
バーチャファイター2	相談
（貴方の部屋まで引き取りに行きます）	
ストリートファイターZERO	相談
ザ・キングオブファイターズ'94	相談

ザ・キングオブファイターズ'95	相談
ヴァンパイアハンター	相談
サイバーボッツ	相談
X-MEN	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
スーパーストⅡX	相談
ヴァンパイア	相談
ロストワールド（P付）	相談
ニモ	相談
ライフフォース	相談
沙羅曼蛇	相談
グラディウス	相談
グラディウスⅡ	相談
グラディウスⅢ	相談
ウルフファング	相談
サイコソルジャー	相談
悪魔城ドラキュラ	相談
アサルト	相談
ファイネストアワー	相談
イシターの復活	相談
ドルアーガの塔	相談
ワルキューレの伝説	相談
エドワードランディ	相談
ザ・グレイトラグタイムショー	相談
恋のホットロック	相談
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	相談
スーパー㊙版	相談
ドラキュラハンター	70万
スーパーロコモウティブ	10万
その他なんでも可	



シグマ電子



AV-5000 ¥26,000

KIC



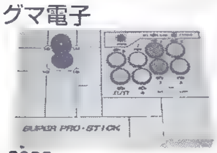
PANACUSTOM ¥34,000

ハッピー商会



VEGA-9000DX ¥53,000

シグマ電子



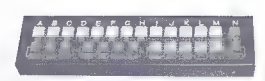
Σ-8000 ¥15,800

KIC



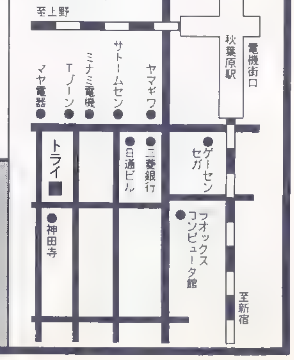
PANA TWIN ¥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000

徒歩5分



株式会社 トライ

住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10〜7時30分 日曜日は11〜6時 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

今がチャンス！ カプコン基板大放出！

遂に入荷しました。極少品です！

アルティミットエコロジー	120,000円
ニモ	150,000円
ウィロー	65,000円

スペシャルプライス品！

ストライダー飛竜	~~78000円~~→40,000円
エリア88	~~80000円~~→58,000円
大魔界村	~~45000円~~→35,000円
チキチキボーイズ	~~45000円~~→35,000円
天地を喰らう	~~45000円~~→25,000円
天地を喰らうⅡ	~~20000円~~→10,000円
マジックソード	~~28000円~~→10,000円
キャディラックス	~~28000円~~→25,000円
パニッシャー	~~32000円~~→24,000円
戦場の狼Ⅱ	~~22000円~~→18,000円
キャプテンコマンドー	~~25000円~~→18,000円
バース	~~25000円~~→22,000円
U.S.ネイビー	~~18000円~~→15,000円
1941	~~45000円~~→40,000円
ナイツオブザラウンド	~~12000円~~→11,000円

ファイティングバイパーズ 予約受付中！

カプコン

マーヴル・スーパーヒーローズ	特価
マーヴル・スーパーヒーローズ（ロム）	特価
ストリートファイターZERO	特価
ストZERO（ロム）	特価
ヴァンパイアハンター	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
サイバーボッツ	特価
X-MEN	特価
パワードギア	特価
スーパーマッスルボマー	特価
ヴァンパイア	特価
エイリアンVSプレデター	特価
スーパーストⅡX	特価
ダンジョンズ＆ドラゴンズ	特価
スーパーストⅡ	特価
CPシステムマザー	特価
ガンスモーク	35,000
ブラックドラゴン	18,000
戦場の狼	7,000
バルガス	10,000
アレスの翼	18,000
ロストワールド（P付）	120,000

NEO GEO業務用

MV-1FZ	特価
MV-1FA	特価
MV-1	特価
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	特価
パルスター	特価
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外魔境真伝	特価
ワールドヒーローズパーフェクト	特価
風雲黙示録	特価
餓狼伝説3	特価
得点王3	特価
ダブルドラゴン	特価
ダンクドリーム	特価
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	5,000
オペレーションラグナロク	12,000
真サムライスピリッツ	5,000
ザ・キングオブファイターズ'94	10,000
ソニックウイングス2	7,000
雀神伝説	18,000
トップハンター	12,000
ワールドヒーローズ2JET	3,000
得点王2	5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
フライングパワーディスク	8,000
ミラクルアドベンチャー	3,000
ビューポイント	15,000
ニンジャコマンドー	5,000
クイズ迷探偵ネオ＆ジオ	5,000
ラストリゾート	7,000
バカ殿様麻雀漫遊記	10,000
ASOⅡ	5,000
ラギ	5,000
みなさんのおかげさまです	8,000
リーグボウリング	7,000
麻雀狂列伝	5,000

その他ほとんど在庫有

ナムコ

アウトフォクシーズ（新品）	45,000
鉄拳	特価
鉄拳2	特価
マッハブレイカーズ	35,000
アサルト（P付）	78,000
未来忍者	30,000
バーニングフォース	23,000
マーベルランド	28,000
インディアナジョーンズ	40,000
コズモギャングザパズル	3,000
ベラボーマン（SW付）	75,000
メルヘンメイズ	38,000
パックマニア	28,000
スプラッターハウス	23,000
ピストル大名の冒険	10,000
ギャラガ'88	25,000
妖怪道中記	23,000
イシターの復活	160,000
リブルラブル	35,000
トイポップ	55,000
マッピー	20,000
スーパーパックマン	35,000
モトス	40,000
ボスコニアン	25,000
ニューラリーX	35,000
ラリーX	28,000
ディグダグ	15,000
ディグダグⅡ	28,000
ゼビウス	15,000
ギャラガ	15,000
エクスバニア	5,000
ナックルヘッズ	15,000
ティンクルピット	9,000

セガ

バーチャファイター（PCB一式）	特価
バーチャファイター（筐体）	特価
バーチャファイター2（PCB一式）	特価
バーチャファイター2	特価

（貴方の部屋まで配達OK）.

ぷよぷよ	特価
水滸演武（ロム）	5,000
バーチャファイターリミックス（ロム）	10,000
ゴールデンアックスザデュエル	50,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	5,000
ドラゴンボールZ	25,000
ザ・Jリーグ1994	20,000
ダークエッジ	32,000
バーニングライバル	20,000
ファンタジーゾーン	18,000
コットン	15,000
アレックスキッド	35,000
モンスターレア	9,000
コラムス	7,000
コラムスⅡ	5,000

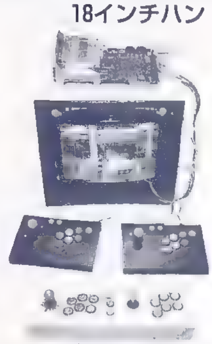
CPSチェンジャー12月6日発売予定！予約受付中！

CPSチェンジャー本体	￥14,800
ストリートファイターZERO	￥35,000

（このストZEROはCPSチェンジャー専用です。）

CPSチェンジャーにコントローラーは付属されていませんので、スーパーファミコン用コントローラーをご用意ください。

18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）電源・ハーネス付￥98,000

ストⅡタイプ ￥70,000

別売コントローラー（重り付）￥10,000

コントローラーは4本まで取付可能

新品￥68,000 中古￥46,000

セガ



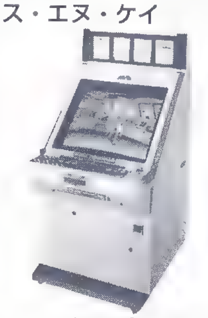
エアロシティ ￥130,000

セガ



アストロシティ ￥250,000

エス・エヌ・ケイ



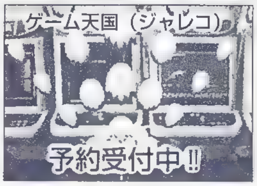
ストⅡパネルも可

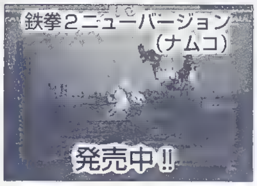
MVS-U4(基板付) ￥140,000

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

夢の基板が簡単ローン(3〜36回)でキミのお手元に!! ゲームはナマモノですのでホットなうちにお召し上がりください。







あ行

アルチメイトテニス	9,000
アクレス	5,000
アップンダウン	33,000
アウトゾーン	6,000
R-TYPE	12,000
アクトフェンサー	5,000
アレスの翼	8,000
１９４２	10,000
イチダントアール	9,000
ウルトラマン倶楽部	3,500
ヴァンガードⅡ	32,000
WIZ	20,000
ウルトラ警備隊	24,000
ヴィマナ	7,000
ウルトラ闘魂伝説	5,000
ウルトラマン	3,000
宇宙戦艦ゴモラ	3,000
ウルフファング	38,000
エイトフォース	10,000
F1グランプリ	1,500
エイリアンシンドローム	25,000
ASO	15,000
SDガンダムサイコサラマンダー	4,000
SRD	5,000
エクスターミネーション	10,000
X・マルチプライ	7,000
大相撲	7,000
大江戸ファイト(ノーマル)	8,000

か行

ガンフォース	8,000
空手道	7,000
海底大戦争	22,000
火激	2,000
ガンフロンティア	40,000
強行突破（US）	3,000
ギャルズパニック	8,000
キャプテンアメリカ	13,000
キャプテンシルバー	5,000
奇々怪界	7,000
キックスタート	8,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	13,000
ギャルズパニック2	15,000
機動戦士ガンダム	4,000
グランドストライカー	5,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
クレイジークライマー（US）	23,000
グレート1000マイルズラリー	15,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズ学問のススメ	2,000
グラディウス（H付）	40,000
グラディウスⅡ	30,000
グラディウスⅢ	30,000
ゴジラ	7,000
ゴークス（P付）	12,000
コットン	10,000
ゴールデンアックス	6,000
豪血寺一族2	17,000
航空騎兵物語	5,000
魂斗羅	6,000
極上パロディウス！	22,000
恋のホットロック	Tel

さ行

ザ・グレイトラグタイムショー	27,000
ザクソン	15,000
サンダークロス	19,000
サンダークロスⅡ	25,000
ザインドスリーナ	15,000
サウロ	9,000
西遊降魔録	2,000
サーカスチャーリー	9,000
上海	3,000
四川省	3,000
シンプソンズ	15,000
ジッピーレース	5,000
ジョイフルロード	25,000
シティコネクション	25,000
少林寺への道	3,000
シャドーフォース	10,000
ジェミニウイング	8,000
ザ・Jリーグ1994	5,000
スーパーザクソン	15,000
スーパーバレーボール	1,000
スーパーフォーミュラ	1,500
ストリートスマート	2,000
スーパー上海	9,000
ストⅡダッシュ	6,000
スーパー魂斗羅	30,000
ずんずん教の野望	6,000
スタックコラムス	5,000
戦場の狼	9,000
XEXEX	20,000
セルフィーナ	9,000
ゼロウイング	7,000

た行

ダイナマイトダックス	15,000
ダークシール	8,000
ダークシールⅡ	8,000
ターボフォース	8,000
達人王	15,000
WWFレッスルフェスト	2,000
WWFスーパースターズ	2,000
タンクバスターズ	9,000
XXミッション	8,000
T.A.N.K.(P付)	30,000
達人	6,000
ダブルドリブル	3,000
タントアール	4,000
チョップリフター(US)	8,000
チェルノブ	20,000
チャンピオンレスラー	2,000
超時迷宮レジオン	8,000
ティップタップ(US)	10,000
テディボーイブルース	28,000
天聖龍	6,000
デスブレイド	5,000
DDクルー	5,000
出たな!!ツインビー	7,000
天地を喰らうⅡ	16,000
D-DAY	10,000
10ヤードファイト	5,000
テトリス	7,000
テキパキ	7,000
特殊部隊ジャッカル	12,000
ドンキーコング3（US）	20,000
とりで	5,000
所さんのまーまーじゃん	1,500
ドリフトアウト'94	15,000
登竜門	6,000
ドギューン	7,000
ドラゴンボールZ	12,000
ドラゴン忍者	7,000
トライゴン	15,000

な行

ナックルジョー	12,000
ナイツオブザラウンド	12,000
熱血高校ドッジボール部	1,000

は行

ハイパーオリンピック	6,000
バトルレーンVol.5	7,000
バトルシャーク	8,000
バイオレンスファイト	10,000
バトルクロード	11,000
パンクショット	3,000
パロディウスだ!	7,000
ハイパーデュエル	12,000
バース	20,000
ハットトリックヒーロー	3,000
バルーンブラザース	3,000
ハル21	15,000
ハレーズコメット	10,000
パーフェクトソルジャー	16,000
ハットトリックヒーロー'93	6,000
バツグン	28,000
パラメデス	2,000
美少女戦士セーラームーン	40,000
ヒットジアイス	2,000
必殺無頼拳（US）	5,000
B-ウイング	25,000
ピンポンキング	5,000
ピットファイター	7,000
フェニックス	10,000
フロッガー	10,000
プログレス	10,000
フラワー	7,000
ファイナルスターフォース	12,000
フリッキー	22,000
フレイジングトルネード	11,000
ファイナルブロー	3,000
ぷよぷよ	9,000
ブラックアタック	12,000
ぶろっけん	3,000
富士山バスター	6,000
ぽいっと	5,000
ポパイ（US）	20,000
ポンポコ（US）	9,000
ホラーストーリー	6,000
ポンピングワールド	3,000
ボンバーマン	3,000
ポトポト	2,000

ま行

マッスルボマー	9,000
マーシャルチャンピオン	8,000
マウサー（US）	12,000
マリオブラザーズ	29,000
マリオブラザーズ（US）	22,000
マクロス	12,000
マクロスⅡ	10,000
Mr.Do!	10,000
Mr.Do!キャッスル	12,000
ムーンパトロール（US）	7,000
ムーンエイリアン	25,000
メガゾーン（US）	5,000
迷宮ハンターG（US）	5,000
メイズオブフロット	8,000
メタルブラック	45,000

や行

U.S.ネイビー	18,000

ら行

ラストミッション	12,000
ラビリンスランナー	12,000
ラッシュ&クラッシュ	13,000
ライティングファイト	40,000
雷牙	7,000
リムロッキンバスケットボール	3,000
リターンオブザインベーダーズ	10,000
レディバグ（AMP無）	15,000
レインボーアイランド	15,000
レッスルウォー	4,000
レイフォース	Tel
霊界導士	3,000
ロストタンプ	5,000
ロードファイター	5,000
ロボコップ	5,000
ロードランナー	22,000

わ行

ワールドウォー（US・P無）	11,000
ワールドカップ'94	5,000

ナムコ

グレートスラッガーズ	2,000
ブラストオフ	18,000
ニューマンアスレチック	8,000
F/A	12,000
アサルト（P付）	60,000
スプラッターハウス	23,000
コズモギャングザパズル	3,000
モトス	45,000
ゼビウス	19,000
ドラゴンバスター	30,000
ギャプラス	20,000
ドルアーガの塔	66,000
ワルキューレの伝説	46,000
ドラゴンスピリット	38,000
マッハブレイカーズ	27,000
Vシュート	5,000
クイズ魔Q大冒険	2,000
タンクフォース	7,000
ランパート	5,000
ギャラガ	15,000
マーベルランド	25,000

麻雀

麻雀エンジェルス	3,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
華の舞	2,000
七次元の妖精達	2,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	22,000
麻雀大霊界	2,000
麻雀学園	3,000
カルチャースクール	3,000
個人教授	3,000
麻雀クリニック	3,000
早くヤッてよ	3,000
麻雀競馬王	3,000
ねらえトップスター（2コネ）	3,000
ディスコ麻雀	5,000

カプコンCPシステムⅡ

マーヴル・スーパーヒーローズ	特価
ストリートファイターZERO	78,000
ストZERO（ロム）	Tel
ヴァンパイアハンター	Tel
ヴァンパイアハンター（ロム）	Tel
サイバーボッツ	48,000
サイバーボッツ（ロム）	Tel
X-MEN	Tel
X-MEN（ロム）	Tel
エイリアンVSプレデター	43,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	43,000
パワードギア	38,000
スーパーストⅡX	32,000
スーパーストⅡ	25,000

業務用NEO GEO

ネオジオ1本用ハード	Tel
龍虎の拳	500
餓狼伝説2	500
FHダイナマイト	500
KOF'94	5,000
得点王	1,000
ベースボールスターズ	1,000
リーグボウリング	4,000
クイズ大捜査線	2,000
クイズネオ&ジオ	2,000
ロボアーミー	1,000
スラッシュラリー	1,000
ソニックウイングス2	4,000
真サムライスピリッツ	3,000
餓狼伝説3	4,000
ワールドヒーローズ2	500
ジョイジョイキッド	3,000
トッププレイヤーズゴルフ	1,000
ダブルドラゴン	8,000

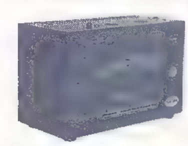
中古基板高く買います

SNK



MVS-U6(中古) ¥50,000

シグマ電子(中古もあります)

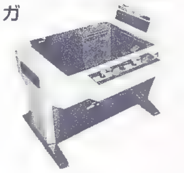


AV-5000 ¥26,000



シグマ-8000 ¥15,800

セガ



エアロテーブル(中古) ¥65,000

セガ



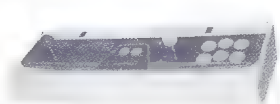
エアロシティ(中古) ¥68,000

セガ



ニューアストロシティ ¥特価
アストロシティ（中古） ¥特価

ボードA



ボードマスター ¥48,000
ボードマスター(中古)¥34,000

KIC



パナツインロング ¥38,000
パナツイン（中古） ¥20,000

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
新作早い、ヤンキーは来ない、安いオール10〜30円
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引)か現金書留にてお願いします。

店売は
前日までに予約してからおこし下さい。

㈱宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
営業時間 朝9:30〜深夜12:00
TEL 052-916-1407
FAX 052-916-1502 (FAX注文OK)

JACCS
Orico
ローンもOK

アイランドなら親切対応で低価格！売り買い価格相談！今すぐお電話を！

欲しいソフトが君のワガママ価格でOK！

★アイレム
- ぐっすんおよよ……12,000
- サンダーブラスター……10,000
- メジャータイトル2……15,000
- メジャータイトル……10,000
- ボンバーマン……8,000

★カプコン
- サイバーボッツ……55,000
- サイバーボッツ（ソフト）…35,000
- X－MEN……45,000
- X－MEN（ソフト）……25,000
- スーパースト2X……32,000
- スーパースト2X（ソフト）…12,000
- ヴァンパイア……32,000
- ヴァンパイア（ソフト）……10,000
- スーパーマッスルボマー……30,000
- スーパーマッスルボマー（ソフト）…10,000
- スーパースト2……26,000
- スーパースト2（ソフト）……6,000
- 戦場の狼2……28,000
- チキチキボーイズ……25,000
- キャプテンコマンド……25,000
- ストリートファイター……15,000
- ナイツオブラウンド……15,000
- クイズ殿様の野望2……12,000
- スト2'ターボ……10,000
- 虎への道……8,000
- スト2ダッシュ……8,000
- クイズ＆ドラゴン……8,000

★コナミ
- ツインビーヤッホー……48,000
- ぱずる玉……45,000
- グラディウスII……30,000
- 極上パロディウス……35,000
- シンプソンズ……20,000
- トライゴン……18,000
- 出たなツインビー……15,000
- 少林寺への道……10,000
- マンハッタン24分署……10,000
- ロードファイター……8,000
- パンクショット……6,000
- タートルズ……6,000

★セガ
- ドラゴンボールZ……22,000
- イチダントアール……15,000
- 登龍門……15,000
- ぷよぷよ……12,000
- DDクルー……12,000
- Jリーグ1994……12,000
- ゴールデンアックス……8,000
- スタックコラムス……8,000
- コラムス……8,000
- タントアール……6,000
- ぽとぽと……6,000
- コラムス2……6,000

★タイトー
- ダライアス外伝（ソフト）…35,000
- バブルシンフォニー（ソフト）……20,000
- サンダーフォックス……16,000
- スラップショット……12,000
- ハットトリック93……12,000
- ダイノレクス……12,000
- ハットトリックヒーロー……12,000
- ルナーク……10,000
- U．A．G……10,000
- ニュージーランドストーリー 10,000
- ドンドコドン……10,000
- キャメルトライ……10,000
- ゆうゆうのクイズ……8,000
- トップランキングスター……8,000
- アースジョーカー……8,000
- カダッシュ……8,000
- スラップファイト……8,000
- ガルメデス……8,000
- スーパークイックス……8,000
- カイザーナックル（ソフト） 6,000

★ビデオシステム
- 闘神ブレイザー……10,000
- スーパーバレー91……6,000
- F1グランプリ2……5,000

★東亜プラン
- ナックルバッシュ……15,000
- V・ファイブ……12,000
- ドキューン……12,000
- フィグゼイト……10,000
- スノーブラザース……8,000
- ゴークス（P付）……8,000

★テクモ
- ファイナルスターフォース…16,000
- サンダードラゴン……10,000
- ワイルドファング……10,000
- サンドスコーピオン……10,000
- ワールドカップ90……6,000
- S．T．G．……8,000
- 雷牙……8,000

★DECO
- ドリームサッカー……16,000
- ポケットギャルDX……15,000
- ワンダープラネット……12,000
- ダーウィン4078……10,000
- ドラゴンニンジャ……10,000
- サンダーゾーン……10,000
- ジョー＆マック……10,000
- ファンキージェット……8,000
- クルードバスター……8,000
- タンブルポップ……8,000
- コブラコマンド……6,000
- ロボコップ……6,000

★バンプレ
- 戦国エース……25,000
- ゴジラ……10,000
- レインボー大陸戦記……8,000
- 仮面ライダーバトルレーサー 7,000
- 機動戦士ガンダム……7,000
- SDガンダムネオバトル……8,000

★ナムコ
- ネピュラスレイ……25,000
- F／A……15,000
- グレイトスラッガー94……12,000
- Vシュート……12,000
- スーパーワースタ93……8,000
- スーパーワールドコート……10,000

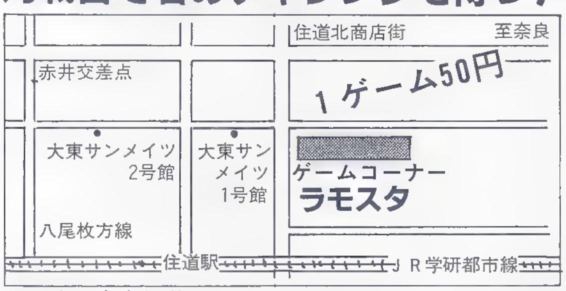
★その他
- ガンバード……35,000
- 疾風魔法大作戦……22,000
- 大江戸ファイト……22,000
- ギャルズパニック2……20,000
- 魔法大作戦……20,000
- 64thストーリー……18,000
- シャドーフォース……16,000
- バトルクロード……15,000
- グランドストライカー……12,000
- ビッグストライカー……12,000
- プレイガール……10,000
- 豪血寺一族……10,000
- とりで2……10,000
- マリオブラザース……10,000
- プレイガール2……8,000
- へべれけのポプーン……8,000

★ネオジオ（業務用）
- ダンクドリーム……20,000
- キングオブファイター94……12,000
- 風雲黙示録……12,000
- 餓狼伝説3……10,000
- ソニックウイング2……6,000
- パワースパイク2……6,000

★麻雀
- スーパーリアルP－5……40,000
- スーパー華パラダイス……25,000
- ウルトラマル秘麻雀……8,000
- 麻雀女学園……8,000

アミューズメント ラモスタ

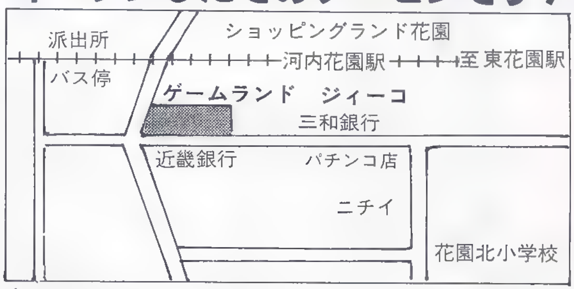
対戦台で君のチャレンジを待つ！



大阪府大東市住道1－2－22 パーラーエンゼル2F
駐車場130台OK！

ゲームランド ジィーコ

オープンしたてのゲーセンです！



東大阪市花園1-1-56 ALONE BI
1ゲーム50円

アイ・ランド ☎0720-84-7501

FAX0720-83-0527 大阪府門真市脇田町21-13

ドリームToco（トコ）

**あら!!
こんなに安くて良いのかしら~ん!?**

ごめんなさい!!

★先月号の住所が間違っていました。
正しくは、
〒330 埼玉県大宮市丸ヶ崎町4-7です。
リスト請求する方、お気をつけください！

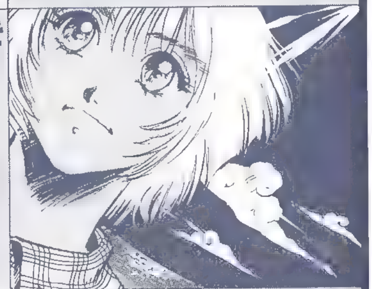
リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

リストのFAX発送を始めました

①03-3373-7849をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号0195♯をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）



カプコン

ストリートファイターZERO	80,000
ヴァンパイアハンター	55,000
サイバーボッツ	45,000
スーパーストⅡX	28,000
ストリートファイター	15,000
バース	25,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ザキングオブドラゴンズ	15,000
クイズ殿様の野望2	6,000
クイズ&ドラゴンズ	3,000

データイースト

マジカルドロップ	35,000
バックファイア	30,000
トライアウト	2,000
SRD	7,000
アクトフェンサー	7,000
コブラコマンド	6,000
ロボコップ	5,000
ファンキージェット	8,000
バルダーダッシュ	5,000
スタジアムヒーロー	2,000

セガ

ぷよぷよ通	28,000
ぷよぷよ	15,000
イチダントアール	10,000
タントアール	5,000
コラムス	5,000
コラムスⅡ	3,000
スタックコラムス	3,000
登龍門	7,000
テトリス	10,000
ずんずん教の野望	7,000

ジャレコ

湾岸戦争	73,000
P-47ACES	48,000
エクセライザー	5,000
P-47	8,000
ソルダム	6,000
ファンタズム	6,000
天聖龍	6,000
早押しクイズ王座決定戦	2,000
湾岸戦争（ロム）	30,000
P-47ACES（ロム）	5,000

タイトー

あっかんべぇだぁー（ロム）	35,000
ダライアス外伝（ロム）	32,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	3,000
カイザーナックル（ロム）	2,000
バブルシンフォニー（ロム）	10,000
サイレントドラゴン	10,000
サンダーフォックス	10,000
スーパーマン	12,000
スペースインベーダーDX	18,000
龍神	10,000

NEOGEO MVS

天外魔境真伝	15,000
ワールドヒーローズパーフェクト	10,000
ギャラクシーファイト	5,000
痛快GANGAN行進曲	3,000
風雲黙示録	6,000
パワースパイクⅡ	4,000
クイズキングオブファイターズ	3,000
トップハンター	7,000
ぱにっくボンバー	7,000
MV-1～FZ	各23,000

その他

バイパーフェイズワン	62,000
首領蜂	55,000
ドリフトアウト'94	28,000
そこぬけ対戦ゲーム	20,000
脳力向上委員会	7,000
スーパーX	18,000
連珠貴族	12,000
五月陣戦	10,000
富士山バスター	6,000
スーパーチャンピオンベースボール	2,000
スカイソルジャー	6,000
タスクフォースハリアー	7,000
マッハブレイカーズ	30,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
エクストリーム ダウンヒル	20,000
V・V	8,000
ファイナルスターフォース	12,000
クイズそれいけココロジー	1,000
クイズそれいけココロジー2	2,000
キングオブボクサー	5,000
ファイヤートラップ	6,000

麻雀・花札

エンジェルキッス	55,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ	48,000
エンジェルキッス（ロム）	12,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ（ロム）	5,000
アイドル雀士スーチーパイ	15,000
ファイナルロマンス	10,000
お立ち台の掟	8,000
カルチャースクール	7,000
イメクラ麻雀	6,000
トリプルウォーズ	6,000
プロ麻雀 極	8,000
セーラーウォーズ	15,000
雀師	5,000
麻雀私生活	4,000
麻雀大霊界	2,000
麻雀革命	2,000
スーパー華パラダイス	8,000
笑いの華天使	6,000
華折鶴	4,000
華の舞	4,000
華弥生	3,000

通販（代引）システムOK！（当店は通販専門店です）
●受付時間　平日11：00～20：30
　　　　　　土　13：00～20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco（トコ）**

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にTELしてください。
●在庫リスト月2回発行になりました。（月始・中旬頃です。）

プレイランドファンタジア ☆＝0（5）
秋田県本庄市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内２Ｆ ☎(0184)24−5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ソドム)	1, 237, 400	アローん	1コインALL
2	ストリートファイターZERO (ローズ)	914, 600	アローん &m	1コインALL
3	ストリートファイターZERO (RYU)	1, 157, 300	アローん &m	1コインALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック)	11, 544, 200	くらえ!!県ずきん♡	1コインALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト (フウマ)	7, 018, 200	土田はアレが好き♡	1コインALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト (マッドマン)	7, 484, 300	プリプリ県	1コインALL
7	パズルボブル２ (1P)	26, 319, 700	ギャラいけ	1コインALL Wゾーン
8	バーチャファイター2. 1 (アキラ)	2′06″56	Jesus斉藤	1コインALL
9	龍虎の拳２ (Mr. BIG)	2, 178, 730	CBX	1コインALL P×13, D×4
10	真サムライスピリッツ (柳生十兵衛)	181, 780	男大山昇太	1コインALL

10月22日 めざせハイスコア!!

来年の☆集計に向け、只今いろいろな方面へご意見をお聞きしている最中であります。できるだけ不公平がないようルールを決めていきたいと思っています。

JOYCOM平店 ☆＝19(88)
福島県いわき市平字白銀町１－４ ☎(0246)23−2965

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
	鉄拳２ (マーシャル・ロ -)	1′03″45	H N氏+Z氏+オンハ ターン F' C痛	ALL 連必 予44 46
★	鉄拳２ (ニ -ナ・ウィリアムズ)	1′14″91	F. T. A F ch痛	ALL連必 予51' 46
	ザ・キング・オブ・ファイター95	622, 070	気狂ってるよ(某氏談) SIM－阿	ALL エディット P×23
	ワールドヒーローズパーフェクト (チビ・J・カーン)	72, 582, 500	よやっとALLパ F' -ch痛	ALL連必 ALLパ R30
★	ワールドヒーローズパーフェクト (ネオ・ディオ)	17, 112, 500	目標全キャラ制覇！ IPC WHK－F	ALL連必 D×4
★	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャンヌ)	16, 674, 300	メリケンサック使用 TIO -AQA S	ALL連必 D×5
★	ワールドヒーローズパーフェクト (シュラ)	16, 362, 700	竹刀付き IPC－WHK－F	ALL連必 D×3
★	ワールドヒーローズパーフェクト (フスフーチン)	15, 555, 200	火激過ぎてR指定 DOS EI－R	ALL連必 D×1
★	ワールドヒーローズパーフェクト (マキシマム)	14, 860, 500	グラサンも忘れずに IPC－WHK (F)	ALL連必
★	ワールドヒーローズパーフェクト (ドラゴン)	14, 651, 700	PC－WHK－F	ALL連必 D×1

プレイシティ24 ☆＝7（56）
北海道旭川市２条８丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	鉄拳２ (ホール)連必	1′06″35	鉄友会 魔B完－K O	ALL 予42秒
★	鉄拳２ (ジャック－２)連必	1′26″70	鉄友会－ SWAT-AMP	ALL 予1分3秒
3	鉄拳２ (ロウ)連必	1′09″86	鉄友会－0点 T. O 鉄拳２は..日に消滅	オール 予47秒
4	鉄拳２ (ミシェール)連必	1′49″95	BELLDANDY 追込みの時期に消滅寸	ALL 予1分8秒
5	ステークスウィナー (キングクレムゾーン)連	13億6890万円	BELLDANDY 復活の鉄拳２βは月末	ALL 13勝
6	ハルスター 連	4, 581, 310	マリ夫	ALL 残×1
7	ワールドヒーローズパーフェクト (C. キッド)連必	16, 351, 100	あごう	ALL 38R
8	ワールドヒーローズパーフェクト (マッドマン)連必	14, 010, 700	SHADOW	ALL 34R ゼウス落ち
9	ワールドヒーローズパーフェクト (J. マキシマム)連必	14, 206, 200	BELLDANDY	ALL 36R すんどめ使用
10	パズルボブル２ (ひとりでパズル)	21, 019, 730	BELLDANDY 私がスコア担当者です	ALL 大坂は電話担当者

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝12(44)
北海道札幌市南区澄川４条３－３－６ ☎(011)813−6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ステークスウィナー	13億7040万円	PHU－SDR	ALL 13勝 キングクレムゾン
2	ソニックウイングス３	2, 541, 000	アンドレJr	2－8 (連) Ju－87
3	パズルボブル２	215, 500, 630	Y. F	ALL オモテ
4	パズルボブル２	141, 661, 530	Y. F	ALL ウラ
★	上海万里の長城	506, 450	TER	ALL フレートウォール
6	豪血寺外伝	1, 146, 100	ガク	ALL
7	ストリートファイターZERO	2, 959, 600	こいんきょ 3号	ALL ソドム 13回
8	ストライカーズ1945	1, 103, 500	KRL－バイキン	2－3 (連) Bf -109
9	ストリートファイターZERO	2, 149, 700	こいんきょ 3号	ALL リュウ
10	ツインビーヤッホー (連)	7, 742, 520	KRL バイキン	ALL プラクティス

モンテカルロ ☆＝2（21）
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフレイサー (初級)	2′02″911	ATF D1 SUNDOMEST関優勝	DXタイプ T. T
2	レイブレイサー (中級)	2′09″616	NAME書いてないです 連絡下さい。	DXタイプ T. T
3	ハズルボフル２	145, 550, 260	DEV (DEVIL)	1cALL by担当
4	鉄拳２ (平八)	2′23″28	板吹大和	1cALL
5	首領蜂	15, 335, 810	山形J&Bから再び！ T・M（みくりや）	2－4 タイプ－C
6	ぷよぷよ通	584, 967	タヤスツヨシ (from 鶴留)	cALL 15連鎖 443ぷよ
7	ストリートファイターZERO (サガット)	1, ,49, 200		1cALL
8				
9				
10				

プレイランドエフワン ☆＝4（46）
宮城県仙台市青葉区中央２－６－６タベイビルＢ１ ☎(022)261−5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	雷電DX (練習連)	16, 507, 208	ヤキソバDX	3－4 2P側 2 7までノーミス
★	雷電DX (練習連なし)	11, 961, 930	駄目夫&飯屋	2 1 2P側
★	クイズ キース&ルーシィ	3, 010, 000	園	ALL ルーシィ使用
★	ギャラクシーファイト (ロルフ連必)	2, 176, 000	ハイテクセガ 吉武	ALL
★	ギャラクシーファイト (カズマ連必)	2, 282, 400	あぶそうぶ ㊀	ALL
★	ギャラクシーファイト (ルーミ連必)	2, 224, 200	あぶそうぶ ㊀	ALL
★	ギャラクシーファイト (アルバン連必)	2, 103, 500	MOR－PUYO	ALL
★	ギャラクシーファイト (ギュンター連必)	1, 823, 600	PEW. Z	ALL
★	ギャラクシーファイト (ムサファ連必)	1, 760, 500	あぶそうぶ ㊀	ALL
★	シュマイザーロボ(連)	3, 657, 600	PEW. Z	ALL . 822 ワルキュリア使用

NTK ☆＝3（21）
北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ)	3′15″18	K・K	セリカ MT
2	湾岸戦争 (初級)	2, 672, 300	BAL	ALL
3	湾岸戦争 (中級)	3, 465, 500	おじさんYAS	ALL 連付
4	湾岸戦争 (上級)	8, 998, 600	おじさんYAS	ALL 連付
5	ギャルズパニック３	クリア	犬	ALL
6	ロックマン ザ パワーバトル	542, 700 3′05″31	清水	ALLAコース
7	鉄拳２ (ポール)	2′34″41	OSR	ALL
8	レイブレイサー (最上級)	2′17″148	KEN	ALL SD台
9	レイブレイサー (上級)	3′18″474	KEN	ALL SD台
10	レイブレイサー (中級)	2′33″461	K・K	ALL SD台

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0（14）
栃木県宇都宮市二荒町９－４渋田ビル１Ｆ ☎(0286)34−0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳２ (NINA)	2′30″75	NKM	ALL ver. A
2	鉄拳２ (JJN)	3′41″68	銀の黄昏錬金術会 SPT	ALL ver. A
3	ザキングオブファイターズ95 (エディット)	463, 140	LECON－N C	ALL 京 テリー ルガール
4	ストリートファイターZERO (リュウ, 連つき)	1, 915, 500	くどうてつあき☆ (MGK?)	ALL
5	ストリートファイターZERO (ローズ, 連つき)	1, 533, 600	くどうてつあき (MGK?)	ALL
6	レイフレイサー (初級)	2′17″362	たら	MT
7	レイフレイサー (中級)	2′32″953	KNM	MT
8	レイフレイサー (上級)	3′18″362	私は元気です AZ I	MT
9	ブロクシード (対戦)	レベル0 ライン0	ちょく美ちゃん VSそりめくん	ちょく美ちゃんの 負け！ だっせー
10				

ゲームセンタードリーム ☆＝2（19）
宮城県仙台市青葉区中央２－１－17東四ビルＢ１ ☎(022)224−1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハスルボブル２	243, 418, 530	T. M（みくりや）	ALL 表のZゾーン
2	ハルスター	1, 177, 380	GIK	ALL 連なし
★	戦国エース (天外)	1, 947, 200	ADV－V－戦国人	ALL 連付
4	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1, 526, 100	飯屋	2－5 連なし
5	ストリートファイターZERO (リュウ)	2, 220, 800	ABC	ALL
6	鉄拳２ (レイ・ウーロン)	1′44″85	ZIN	ALL
7	ソニックウイングス３ (チャイカ&フーシカ)	1, 965, 100	AGM小●正巳D	2－4 連なし
8	ソニックウイングス３ (コウノル&ノヴァー)	2, 780, 300	お師匠	ALL 連なし
9	鉄拳２ (マーシャル・ロウ)	3′33″03	いかりや	ALL
10	鉄拳２ (ニーナ・ウィリアムズ)	2′48″46	CAT帽	ALL

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0（28）
愛媛県松山市南斉院町17－５ウエストビル１Ｆ ☎(0899)73−1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル２	24, 247, 500	FAD A T	ALL ノーマル
2	バイパーフェイズワン (New Ver)	12, 770, 171	FAD－LXSⅦ 地獄の常連宣言	オール
3	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック)	11, 205, 600	吉田たかひろ ライク ア バージン	ALL 新スタンド
4	ソニックウイングス (AJ－37)	1, 294, 100	SUR－R T犯 TN地獄の来店予定	ALL
5	首領蜂 (TYPE－C)	2－1	やないけ としゆき 味の東	どばし×2 ハコ×7
6	リターンオブインベーダー (２設)	2, 206, 300	SUR－R T犯 徳田余裕の御中に圧勝	エブリなし ハード設定
7	MJ－２ (再入荷)	844, 550	SUR R T犯 連早く送って 晋三	ALL 今月の目玉商品
8	あっかんべーだあ (シルバーホーク)	941, 820	SUR R T犯 ３日で役満８回	ALL ノーマル
9	スペースインベーダーDX	57, 800	SUR R T犯 徳田伝説の赤壁詰み	面数不明 ３設
10				

ハイスコア通信 お店から①

●プレイランドエフワン（宮城）
当方の事情により、今回でハイスコア集計を打ち切らせていただきます。これまで深く携わってくださった方々、来店してくださった方々、そしてハイスコア担当者様に深く感謝いたします。ありがとうございました。

●プレイランドファンタジア（秋田）
静岡の山本君、ご来店ありがとうございました。無事日本一周できるよう常連一同念じております。

by 担当Z&常連一同

●モンテカルロ（群馬）
10月5日よりリニューアルオープン。ビデオゲーム中心の配置になり、なおかつNEWアストロ筐体だらけなので、なかなかの迫力です。ぜひご来店ください。
P.S. 山形のあにきさん、「学生プロレス」のビデオ、宜しくお願いします（この号が出る頃にはもう届いているかもしれませんが）友人にそのことを話したところ、「見てェ〜！」と悶絶憤死する輩が続出し、収拾つかなくなっています。

by 君のハートにパンツドライバー！ 店員K・Y

●プレイシティキャロット二荒（栃木）
みんなはナムコクラシックコレクションVol。2が出るとしたらどんなゲームがいい？ちょく子はねぇ、ボムビー、ジービー、キューティーQていうのがいいと思うの。え？だめ？なによう、あたいのセンスにケチつけよーってーの？ふーん、ま、べつにいーけどー。もー年だしー、バカやってらんないしぃー、ってゆーかー、なんかなんかー、みたいなー…。
P.S.「日本一速い男」佐々木宏さんのご冥福をお祈りします（号泣）。

●熊谷ガリバー（埼玉）
徳島のゲームセンター「フリータイム」FLGS-SINさん、グラⅡ&グラⅢのビデオを送っていただいてありがとうございました。大田のレイフォーサーさん（お名前をきくのを忘れてしまいました）ご来店ありがとうございました。

by ㋮&ACE

君こそゲーメスト!

その1

1回目集計	ステークスウィナー		☆ 137,040万円	全国16店の皆さん	
	ソニックウィングス3	コウフ.&ノウァーN・ワイヘ郷	連 2,869,500	お師匠	個人申請 プレイランド エフワン（宮城）
		チャイカ&プーシカ	連 2,834,100	天野由梨(来年30)♡みたいな♡MIS由	荏原ゲームコーナー（東京）
		ブレイザース	☆連 3,084,500	デニム	GAME's WiLL（京都）
		真尾まお	連 2,912,500	「まかさん、こんにちは」 V.F−LFT	ゲームプラザミッキー（広島）
		ホワイティ	連 2,922,500	NLB−M.A	GAME in DAIEI（千葉）
		ブラスター・キートン	連 2,800,700	MOL−SAI−ZAR	ゲームセンターポパイ（東京）
		緋炎	連 2,284,500（2−8）	弱いでござる。円盤無用でござる。	GAME's DRAGON（京都）
		マーカム	1,218,300（1−8）	AGC−魚屋	ゲームピアチャンス国分店（鹿児島）
	湾岸戦争	初級	連 8,048,100	G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
		中級	連 10,341,900	ROBOCOP	サブカルチュア（福岡）
		上級	連18,636,300	G.M.C.R−I	モンキーハウス本館（福岡）
	ロックマン・ザ・パワーバトル		862,100	T.Clue−RIK	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
	超人学園ゴウカイザー		☆ 1,272,200	大張さんに捧げるハイブリットまかくん	ゲームプラザミッキー（広島）
	デンジャラスカーブス(上級)		4′08″62	STG−MIC	個人申請 タイトーイン戸塚西口（神奈川）
2回目集計	パズルボブル2		419,428,920	600円でガス室体験?あそタクシー足ね馬	個人申請 JOY−PLAZAコスモス（愛知）
	あっかんべーだー		連保持 1,181,060	AXIOM−Y.N頗	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	パルスター		連 6,684,140	わからないけどいいかんじELH−ぱち先生	ゲームプラザミッキー（広島）
	インディ500	ベイサイドストリート	2′57″180	WZH	GAME's WiLL（京都）
		ハイランドノースウェイ	☆ 2′25″646	WZH	個人申請 GAME's WiLL（京都）
	豪血寺一族外伝最強伝説		連必 2,415,100（チャック・才蔵コンビ）	もも尻様と呼んでくれ130万おち狂う	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
	上海 万里の長城	クラシック上海	139,500（7面）	J.J	GAME in DAIEI（千葉）
		グレートウォール	506,450	TER	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
		北京	714,450	気分はパズニック♡みたいな♡ 元MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）
	ドラグーンマイト(シングル)		連必 2,088,600	すさまG−KOS	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
3回目集計	鉄拳2	ジャックー2	連必 1′26″70	鉄友会−SWAT−AMP	プレイシティ24（北海道）
		ジュン・カザマ	連必 1′29″11	ダメっスか?F'Chi眷	個人申請JOYCOM平店（福島）
		ニーナ・ウィリアムズ	連必 1′14″91	F.T.A−F'Chi眷	JOYCOM平店（福島）
		ヘイハチ・ミシマ	連必 1′18″86	PTY−FUS	キャッスル&YOU2（東京）
		ポール・フェニックス	連必 1′06″35	鉄友会−魔B党−K.O	プレイシティ24（北海道）
		ヨシミツ	連必 1′11″96	ついに業界人?みたいな♡	荏原ゲームコーナー（東京）
		レイ・ウーロン	連必 1′15″48	G・CRUSH−EFA	GAME POP・LAND（岐阜）
		マーシャル・ロウ	連必 1′03″45	H.N氏+.Z氏+オレパターンF'−C眷	JOYCOM平店（福島）
	レイブレーサー	初級	ギア連付 1′51″700	ATF-KK	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
		中級	ギア連付 1′59″601	ATF−O	
		上級	ギア連付 2′38″072	ATF-KK	
		最上級	1′38″376	YSY氏引越記念PAT	個人申請 ゲームストリートJOY（東京）
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95		622,070	気狂ってるよ(某氏談)SIM河	JOYCOM平店（福島）
	スーパースラムズ		147点	SCRD	個人申請 ゲームコーナーフジ（東京）
	ススメ!マイルスマイル		3,834,420	ZAC-Ristar	中央プラザ大泉店3店集計（東京）
	アルペンレーサー	初級	1′25″218	ブラック魔王	個人申請 PLC（千葉）
		中級	1′25″660		
		上級	1′51″289	JJO級マニアK	個人申請 プレイシティキャロット高田馬場（東京）
4回目集計	ストリートファイターZERO	アドン	連秘 3,024,100	小ぶりもええのう大妙人小	GAME's WiLL（京都）
		ガイ	連秘 3,252,900	KMC−IZA銀	キャッスル&YOU2（東京）
		ケン	連秘 3,476,500	その場神龍拳しか出せませんATC−まさし	サブカルチュア（福岡）
		豪鬼	連秘 2,759,700	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
		サガット	連秘 2,724,500	HIZ−ASM乳	キャッスル&YOU2（東京）

今月のボーナスゲーム、ステークスウィナーより説明に入ります。16店が限界賞金まで達成しましたので初回で集計打ち切りです。お疲れ様でした。

若干、136890万円とあります。なぜ150万円足りないのかを説明したいと思います。

まず1戦目の「新馬戦」で1位の優勝賞金が590万円、2位が240万円となってます。しかしこのレースはわざと2位になります。そうすると、「未勝利戦」というレースができ、優勝すると500万円入ります。と、いうことは、「新馬戦」で240万円、「未勝利戦」で500万円、合計740万円入ります。「新馬戦」で1位だと590万円だから、740万円−590万円＝150万円多いということになります。実際には13勝2着1回のほうが多く賞金を稼げるのです。わかっていただけたでしょうか。

次はソニックウイングス3です。前回の予告に入れなくて申し分けありません。にもかかわらず、申請数が多くてほっとしています。

各自機に特性があり、ゲームの進行上困難なところがあります。よってキャラ別集計をします。

どの店も自機のサブウェポンが強いキャラにプレイヤー層が集中しています。これは弱いキャラだと、2周目の1面ボスがつらいからだと考えられます。1周目1面と同じと考えてボスに挑んだ人は1回は死んでいるのではないでしょうか?

全10キャラ中、6キャラがすでに2周クリアが達成されています。一番難しいと考え

（次のページにつづく）

サーカスワールド

栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（ポール）	1′49″70	AMA	ALL
2	鉄拳2（ジャックー2）	2′00″11	AMA	ALL
3	鉄拳2（平二）	2′21″81	AMA	ALL
4	パルスター	997,730	HIR	8面
5	ザ・キング・オブ・ファイター'95（テリー・京・ルガール）	262,310	MGK−AIBA	ALL
6	餓狼伝説3（テリー）	1,844,800	MGK−AIBA	ALL
7	ステークスウィナー（キングクライムゾン）	7億790万円	うまお	ALL 5勝
8	ヴァンパイアハンター（ハイロン）	1,119,100	JUN ラルク	ALL
9	ヴァンパイアハンター（フォボス）	1,077,400	JUN	ALL
10	ツインビーヤッホー（スペシャル）	12,525,320	TWP	6面

今市ゲームセンター －1（13）

茨城県今市市今市111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ケン）	2,280,900	HGA KDY−HAKよ	1コイン ALL
2	ストリートファイターZERO（リュウ）	2,254,800	MFJ MER	1コイン ALL㋰
3	ストリートファイターZERO（ソドム）	2,169,900	MMC−SGO	1コイン ALL㋰
4	ストリートファイターZERO（ゴウキ）	1,897,600	IMG−TIR	1コイン ALL
5	ストリートファイターZERO（サガット）	1,765,700	HGA−KDY−HAKつ	1コイン ALL
6	ストリートファイターZERO（ダン）	1,457,000	IMG TIR	1コイン ALL
7	パルスター	1,812,660	株02−R.Z	1コイン ALL 連なし
8	首領蜂	14,947,570	HGA−KDY−HAKま	1コイン ALL 2 4 (TYPE A)
★	ワールドヒーローズパーフェクト（マッドマン）	14,314,400	HGA−KDY HAK−	1コイン ALL
10	パズルボブル2	66,891,480	AHO	1コイン ALL

コスモランド ＝2（4）

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（ニーナ）	1′57″00	Y.K	ALL
2	鉄拳2（平二）	2′13″75	GM−TACK	ALL
3	鉄拳2（ポール）	2′24″05	師走	ALL
4	ソニックウイングス3（Ju87スツーカ）	2,451,800	EASYあ	2−8 連付き
5	ソニックウイングス3（I−2シュトルモビク）	2,046,700	霜月 隆	2−4 連付き
6	ストリートファイターZERO（ソドム）	2,205,400	EASYあ	ALL
7	ストリートファイターZERO（リュウ）	2,103,000	EASYあ	ALL
8	ストリートファイターZERO（ケン）	1,919,100	EASYあ	ALL
9	ストリートファイターZERO（ナッシュ）	1,885,800	EASYあ	ALL
10	ストリートファイターZERO（ガイ）	1,832,000	火野良 紺	ALL

ギャレッソ津田沼店 −3（16）

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（メッサーシュミット使用）	1,977,700	KMT−YUI	ALL連付 1周 万
★	P−47ACES（サンダーボルト使用）	4,965,260	CHAT あおるしーぶー	ALL連付 あと20万
★	極上パロディウス（タコスケ使用）	4,106,700	やったぜ! SUR−天罰郎	ALL連付 周210万
4	バイパーフェイズワン（ニューバージョン）	15,339,763	DBL−らじあめ中	ALL連付 2ミス100×7
5	湾岸戦争（初級）	3,640,700	SUR PSM3B	ALL連付
6	湾岸戦争（中級）	5,664,200	BRK−惣恋マニア候	ALL連付
7	湾岸戦争（上級）	13,746,200	BRK 惣恋マニア候	ALL連付
8	ロックマンザパワーバトル	766,800	MOL イサムくん	ALL P×8 コース1、2
9	ワールドヒーローズパーフェクト（ラスフーチン使用）	12,435,700	B−SATSUMAは あなどれる	ALLD×2
10	ロックマンザパワーバトル（ロックマン使用）	1′20″00	DOK−JIB独	ALL P×3落ち コース、、2

八千代プレイランドカーニバル －1（157）

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（LEI）	2′34″28	9MH	ALL 連必なし
2	鉄拳2（NINA）	6′25″73	WAL	ALL 連必なし
3	パズルボブル2（A−D G K P−W）	29,547,010	9MH	ALL
4	パズルボブル2（B−D−G−K−Q−?）	37,351,290	9MH	ALL
5	パルスター	602,880	C N	6面 連なし
6	超人学園ゴウカイザー（ゴウカイザー）	588,300	C N	8面 連付
7				
8				
9				
10				

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆=8 (22)
埼玉県越谷市大沢3－6－12 ☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	レイブレイサー (初級 T・T)	1′51″700	ATF－KK	ギア連付 完走
★	レイブレイサー (中級 T・T)	1′59″601	ATF－D	ギア連付 完走
★	レイブレイサー (上級 T・T)	2′38″072	ATF－KK	ギア連付 完走
4	レイブレイサー (最上級 T・T)	1′39″693	DBL－LIE	完走 BL32″559
5	鉄拳2 (平八)	2′26″76	「さる様」	ALL
★	V・V (フイファイブ)	36,744,040	DBL MOL－NAI	ノーミスALLパ 1周 1025万
7	ぷよぷよ通	464,672	ZNK	785ぷよ
★	ハラメデス (ノーマルモード)	5,556,320	ZAC－Ristar	レベル99＋α
9	バツグン スペシャルバージョン Aタイプ	99,999,990	三面拳－ひえん 実はNAI	4周ALL カンスト
10	バツグン スペシャルバージョン Bタイプ	99,999,990	NAI－ちら先生	4周ALL カンスト

熊谷ガリバー ☆=1 (35)
埼玉県熊谷市筑波2－49－8ホーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス3 (フレイザーズ)	1,888,200	derONKEL	2－4連
2	鉄拳2 (ポール)	1′37″38	KOH	ALL
3	鉄拳2 (平八)	2′09″95	DEV (DEVIL)	ALL
4	レイブレイサー (最上級)	2′15″898	derONKEL	マニュアル T. T. 完走
5	首領蜂 (TYPE C)	31,948,370	A. Z	2－5連
6	アウトフォーシーズ (ベッティ・ドー)	13,130,000	かずぞう	ALL
7	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	2,126,900	R"	ALL P×2
8	ガンバード (バルナス)	2,175,600	DBL－ごろたん	ALL連 残 B×
9	バツグン (Bタイプ・1P側)	24,208,470	VGS TAMAO	ALL連
★	餓狼伝説2 (ビッグ・ベア)	21,264,400	岡崎R	ALL必 Vコンハネ使用

GAME in DAIEI ☆=5 (27)
千葉県市川市南八幡4－1－7駅南ビルB1 ☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイスワン連	14,683,701	NKB－ALT－だ	ノーミスノーボム 1234568は
2	ソニックウイングス3	2,724,100	NLB－M. A	連付 フレイザース ALL
★	ソニックウイングス3	2,922,500	NLB－M. A	連付 ホワイティ ALL
☆	ステークスウィナー	13億7040万円	KKN 鈴将	キングクリムゾン 13勝1敗ALL
5	豪血寺外伝	2,041,700	雪菜	ALL バッファローチャック
6	鉄拳2	1′37″59	行徳水AZ	ニーナ ALL
7	ソニックウイングス3	2,858,300	MIRAGE－NLB－MAXち	連付 コウアルもりー ALL
★	上海万里の長城	139,500	J. J	7面 クラシック上海
9	ロックマンザパワーバトル	573,800	CAB	ALL フォルテ ロックマン ～2コース
10	レイブレイサー	2′5″750	CYR－ファミリア	初級T. T DXタイプALL

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=0 (18)
東京都豊島区東池袋3－1－4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アルペンレーサー	1′37″739	うるしゃ ごう	中級 T. T
2	アウトファクシーズ	13,178,000	JGM	ベッティー オール
3	豪血寺外伝	1,474,100	ウウヴァイン	P－クララ レーキース ALL
4	ストリートファイターZERO	1,599,900	J・J	ナッシュ ALL
5	ストリートファイターZERO	1,628,200	鬼神ザンギ	ゴウキ ALL
6	ぷるるん	413,800	ウウヴァイン	8面
7				
8				
9				
10				

ポニーワールド・ザ・コング ☆=0 (6)
埼玉県所沢市緑町1－3－7 ☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイブレイサー	6,759,500	SAMだ	
2	ヴァンパイア (アナカリス)	707,000	AGO	
3	ヴァンパイアハンター (フェリア)	1,477,200	S&Bグループ	
4	ストリートファイターZERO (ガイ)	723,500	溝江翔	
5	ザ・キング・オブ・ファイター'95 (リョウ、京、テリー)	475,510	つがる8RO	
6	X－MEN (サイクロップス)	702,000	唐澤辰哉	
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆=2 (14)
千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(04709)3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス3㊟ (ブレイザース)	2,179,400	HARD－HPI	2－7
2	ソニックウイングス3㊟ (まおまお)	2,525,400	URD－NAD	2－8
3	鉄拳2 (吉光)	2′07″10	HARD－TORA	ALL
4	鉄拳2 (平八)	1′53″51	HARD－TORA	ALL
5	ツインビーヤッホー㊟ (PRACTICE)	8,768,530	STG－M.C	ALL
6	ヴァンパイアハンター㊟ (モリガン)	5,050,400	URD－NAD	580万は見えたあとはやり込み！
7	ワールドヒーローズパーフェクト (キッド)	1,000	RPG－HPI	キック×1
8	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック㊙)	14,895,300	HARD－UKY	ALL
★	餓狼伝説㊟ (ジョー東)	1,935,300	HARD－UKY	ALL D×12
10	ガイアポリス (フェアリー)	12,079	HARD－TORA	

池袋プレイランドラスベガス ☆=6 (55)
東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945連 (メッサーシュミット)	2,023,700	KPL－NEK	2周ALL 列車 11万 ×2
2	ストライカーズ1945連 (零式)	1,930,500	DAB. S	2周ALL
3	ストライカーズ1945連 (ライトニング)	1,869,000	予備校生	ようやくALL 1周10万
4	将棋の達人 (本将棋モード)	計81手	GAM 情熱なし	ALL 27手×3
5	パズルボブル2 (パズルボード)	127,695,330	ひてえお	ALL Wゾーン
6	パズルボブル2 (対戦モード)	1,912,630	予備校生	ALL ふつう
7	鉄拳2 (ポール)	1′41″86	KOH	ALL
8	銃弾嵐㊟	1,404,490	Ⓨ	ALL JERRY
9				
10				

ゲームプラザコトブキ ☆=0 (4)
埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト (マスレハワー)連必	15,387,000	のび	ALL D×3
2	鉄拳2 旧ver. (ニーナ)連	1′39″23	ZYX	ALL
3	鉄拳2 旧ver. (平八)	1′54″76	ZYX	ALL
4	鉄拳2 旧ver. (準)連必	2′03″83	BTM KSM恋	ALL
5	鉄拳2 旧ver. (ポール)連	2′04″46	のび	ALL
6	鉄拳2 旧ver. (吉光)連	2′07″40	ZYX	ALL
7	鉄拳2 旧ver. (ミシェール)連	2′08″00	のび	ALL
8	鉄拳2 旧ver. (ワン)㊟	2′11″93	のび	ALL
9	鉄拳2 旧ver. (ジャック2)	2′41″68	FUJ	ALL
10	ぷよぷよ通	663,460	Y. I	ALL

プレイランドスカイシアター ☆=25 (253)
埼玉県深谷市西島町2－20－25 ☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ステークスウィナー	13億7,040万円	あんみつ姫再版記念 (G) KTC せりa	ALL連 ゼロファイター
2	湾岸戦争(初級)	3,770,600	ミナミのCM抹殺!! TPD YAMA	ALL連
3	鉄拳2 (三島平八)	1′30″50	BTM KSM㊥	ALL連必 10秒ロス
4	鉄拳2 (ホールフェニックス)	1′15″85	北から吹く風が寒いね×2	ALL連必
5	鉄拳2 (雷武龍)	1′19″85	実	ALL連必
6	鉄拳2 (ジャック2)	1′31″58	♡CCレモン㊥	ALL連必
7	ワールドヒーローズパーフェクト (フウマ)	15,124,800	♡NTS－㊥	ALL連必 R=37 D×3
★	ワールドヒーローズパーフェクト (ブロッケン)	16,270,000	Proteus－F. X	ALL連必 R=38 D×4
9	上海万里の長城 (北京)	528,710	EPT	30面
★	モザイク	319,800	KEY	ALL連



（神奈川県　横浜りりーさん）

君こそゲーメスト!

その2

4回目集計 ストリートファイターZERO	春麗	連必 3,057,500	すさまG−rカモネ	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
	ダン	連必 2,285,700	AIXOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	ナッシュ	連必 2,795,000	すさまG−KOS	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
	ベガ	連必 2,925,400		
	リュウ	☆連必 3,541,300	T.Clue−ISD	
	ローズ	連必 3,369,000	京城	GAME's WiLL（京都）
天外魔境真伝	八雲	☆連必保持 28,767,500	和田憲子会長に捧ぐ!謎の府立高校生I'M	コズミックプラザABC（大阪）
PANG!3	ノーマル	連 8,946,400	Legion−KLF	アミューズメントスペース・フジ（大阪）
	激ムズ	連 4,051,600	合宿免許−LLT−まJU	
ストライカーズ1945	ムスタング	連 2,133,200	GGE−WXW	GAME's WiLL（京都）
	ライトニング	連 1,913,800	EC▲−ATC−N.F	ゲームコーナーフジ（東京）
	メッサーシュミット	連 2,023,700	KPL−NEK	池袋プレイランドラスベガス（東京）
	スピットファイア	連 2,062,900	GGE−WXW	GAME's WiLL（京都）
	零式	連 1,981,500	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	震電	連 2,071,200	AKA	個人申請 ペットハーフ（東京）
バイパーフェイズ1（NEW バージョン）		連 15,720,184	PPR−NGM	アミューズメントスペース・フジ（大阪）
首都高 レッドゾーン		3′28″56	PTY−NORI㊥	キャッスル&YOU2（東京）
登龍門		1,237,000	FAD−A.T	チャレンジバンバン（愛媛）
ツインビーヤッホー!（プラクティス）		連 9,034,300	CYCLONE−R.T	アイリン夢空間（岐阜）
首領蜂	タイプA	連 53,894,430	LAOS−長田仙人	チャレンジバンバン（愛媛）
	タイプB	連 45,399,820	一般人H.S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ワールドヒーローズパーフェクト	チビキャラ	連必 72,582,500	よやっとALLだF'−Chi㊥	JOYCOM平店（福島）
ワールドヒーローズパーフェクト(大)	キャプテンキッド	連必 16,486,500	IPC−WHK−Ⓔ	個人申請 JOYCOM平店（福島）
	ゴクウ	連必 14,471,600	MIZ神−ZZか	タウンスポット&マンモス城（大阪）
	J・マキシマム	連必 14,860,500	グラサンも忘れずにIPC−WHK−Ⓔ	JOYCOM平店（福島）
	J・カーン	連必 16,398,100	TIO−AQA−S	個人申請 JOYCOM平店（福島）
	シュラ	連必 16,362,700	竹刀付きIPC−WHK−Ⓔ	
	ジャンヌ	連必 16,674,300	メリケンサック使用TIO−AQA−S	
	ディオ	連必 17,112,500	目標全キャラ制覇!IPC−WHK−Ⓔ	
	ドラゴン	連必 14,651,700	IPC−WHK−Ⓔ	
	ブロッケン	連必 16,270,000	Proteus−F.	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	マッドマン	連必 14,314,400	HGA−KDY−HAK㊥	今市ゲームセンター（栃木）
	マッスル・パワー	連必 15,408,400	YRI−FX㊥	個人申請 JOYCOM平店（福島）
	ラスプーチン	連必 15,555,200	火激過ぎてR指定DOS−EI−R	JOYCOM平店（福島）
	リョフ	連必 15,704,400	IPC−WHK−Ⓔ	個人申請 JOYCOM平店（福島）
P−47 ACES	サンダーボルト	連 4,965,260	CHAアーあぁるじーぶー	ギャレッソ津田沼店（千葉）
	スピットファイア	連 4,946,880	ECM−FISCHER	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
	ブラックウィドウ	連 5,044,590	VMT−ABU	
ヴァンパイアハンター	サスカッチ	連必 2,024,600	Ⓑ−SATSUMA	ゲームコーナーフジ（東京）
	モリガン	6,062,500	ペコ!	タウンスポット&マンモス城（大阪）
マッハブレイカーズ	エキシビジョンマッチ	5.16	SSS−REI−翔田	
	ディープダイバー	752.0		
ギャラクシーファイト	アルバン	連必 2,103,500	MOR−PUYO	プレイランドエフワン（宮城）
	カズマ	連必 2,282,400	あぶそうぶ べ	
	ギュンター	連必 1,823,600	PEW.Z	
	ムサファー	連必 1,760,500	あぶそうぶ べ	
	ルーミ	連必 2,224,200		
	ロルフ	連必 2,176,000	ハイテクセガ 吉武	

られている緋炎が2周目8面までいっています。おいしいです。

ほかの2キャラ（アレックス、エレン&シンシア）が申請数が0とちょっと寂しいです。

各キャラ点数がちょっと離れていますが、これは1面のボーナスがどれだけ取れるかというのにかかっているようです。もちろん、コースルートも重要です。

初回より白熱している湾岸戦争。全コース、かなり高い点数が飛び出ています。これは、ショットを撃たないで地上物をヘリコプターの下降で地上物をつぶして行くと、1000点、2000点と入っていき、最高10000点まで上げることができます。しかし、表示は1000点まで表示されますが実は…。

次はロックマン・ザ・パワーバトルです。このゲームも10店越えていますので、今月より集計を始めます。コース、使用キャラの確認が取れないということでコース別、キャラ別集計はしません。あと、タイムとスコアで別集計してほしいという意見もあります。しかし、現状ルールでは、タイムとスコアどちらか高いほうに☆をつけるということになると、比較できないのでスコアのみ集計します。ご理解のほどよろしくお願いします。

次は超人学園ゴウカイザーです。キャラ別集計はしません。

このゲームは投げがメインのゲームです。まともに打撃の技とかを当てていると、ほぼパーフェクトボーナスは取れません。待ちがメインのゲームとなっています。そのゲームをオールパーフェクト、

（次のページにつづく）

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=25(181)

東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイズワン（NEW Ver）	15,327,288	DBL−らじあめ中	連付ALL 2ミス 100×7
★	首領蜂（Bタイプ）	45,399,820	一般人H.S	連付ALL 残1
★	極上パロディウス（こいつ）	5,752,900	ZKB−RIT8段	連付ALL 記273万
★	ストライカーズ1945（ゼロ）	1,981,500	DAB.S	連付ALL
5	ストライカーズ1945（ライトニング）	1,886,300	予備校生	連付2−8
6	ストライカーズ1945（メッサーシュミット）	1,811,900	猫	連付2−8
7	鉄拳2（ニーナ）	1′18″81	MFC−星白金あつし夫	ALL連必付 予選55秒
8	バーチャコップ2	604,051	威一郎（22才）	ALL J212 ③138
9	ロックマンザパワーバトル（ロックマン1〜2）	792,100	KATZ−CHA	ロックマンALL P×8
☆	ステークスウィナー	13億7,040万円	まおちゃんwithへきる	1コインALL 3勝

TILT神保町店 ☆=10(364)

東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	デンジャラスカーブス（上級）	4′12″97	STG−MIC	バイク
2	ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,500,800	HAGI	ALL 連なし
3	パズルボブル2（パズル）	146,944,390	安生バイリンガル	ALL ACGKQW
4	パズルボブル2（ひとりで対戦）	31,529,060	グッドシェイプ長州（GSC）	れんしゅう ALL
5	バイパーフェイズワン（New Version）	13,988,195	猪木・BON'S−RAY（逆転長州力）	ALL 2ミス 連付き
6	戦球	（稼動中）	イエチ−57kg（名古屋在住）	連付き
7				
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナ ☆=11(398)

東京都品川区旗の台3−12−3荏原会館 ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超人学園ゴウカイザー連必	1,047,700	タイムアップ×20!みたいな♡ ㊙SPT	ALLP×1落 ブライダー使用
☆	ステークスウィナー連	13億7040万円	たぶん限界点 みたいな♡EGC−元&神	ALL 未勝利×1
☆	上海万里の長城（北京）	714,450	気分はハズニック♡みたいな♡ 元MKZ	ALL
4	ロックマンザパワーバトル	700,600	別に声にひかれたわけでは…みたいな♡ 神	ALLP×1落
★	鉄拳2（ヨシミツ連必）	1′11″96	ついに業界人?みたいな♡	ALL
6	鉄拳2（ジャック−2連必）	1′27″66	OYA−Gパワー♡みたいな♡ドラ博士㊥	ALL
7	鉄拳2（準連必）	1′30″41	最後までやらなきゃぶっとばすぞ♡みたいな♡ MIS	ALL
8	ソニックウイングス3（コウフル&ホワイト連）	2,866,100	またまた常連に復活!みたいな♡ 旅POW	ALL
★	ソニックウイングス3（チャイカ&フーシカ連）	2,834,100	天野由梨（来年30）♡みたいな♡MIS由	ALL くるみ&まなみ
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（京・舞・庵連）	589,430	中川亜紀子（2）みたいな♡ VARみ	ALLP×22 ニガシのバカ

キャッスル&YOU² ☆=11(408)

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693（キャッスル）

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	湾岸戦争（上級連必）	16,306,900	BRK−べんしゃみん	ALL
2	湾岸戦争（中級連必）	8,140,300	KSL WARRIOR	ALL
3	湾岸戦争（初級連必）	6,768,800	KSL−WARRIOR	ALL
4	ステークスウィナー連	13億6890万円	アップルーガイキチ	ALL
★	鉄拳2（平八連必）	1′18″86	PTY−FUS	ALL
6	ロックマンザパワーバトル	848,800	アップルーがいきち	ALL 1〜2コース
★	首都高RED ZONE	3′28″56	PTY−NORI㊥	ALL MT
★	ストリートファイターZERO（ガイ連必）	3,252,900	KMC−IZA㊥	ALL
★	ストリートファイターZERO（サガット連必）	2,724,500	HIZ−ASM㊥	ALLパ
★	餓狼伝説スペシャル（ビック・ベア連必）	2,631,400	RVS−R Y㊥	ALLパ D×28

ゲームコーナーフジ ☆=19(136)

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ティンクルヒット	22,043,090	RCA−YMT	ALL またまたのひる。
★	スーパーストリートファイターII（フェイロン）連	2,149,700	㊛	ALL 爪×3 タル落ち
★	ストライカーズ1945（P−38）連	1,913,800	EC▲−ATC−N.F	ALL
★	ヴァンパイアハンター（サスカッチ）連必	2,024,600	Ⓑ−SATSUMA	ALL Ⓟ×1落ち
★	スーパーストリートファイターII（ゴウキ）連必	2,071,100	SSMR'S−MRC−闇の沈黙	ALL 爪×8 R×40㊦130
★	スーパーストリートファイターII（ガイル）連	2,891,000	SSMR'S−MRC−檸檬重褐	ALL 爪×4 5−3−1−42
★	スーパーストリートファイターII（T・ホーク）連	1,620,400	超スンドメーつる	ALL 爪×2 R×36
8	鉄拳2（JACK−2）連必	1′29″13	㊥ちゃんれーす♡	ALL デビル超だきょー
9	X−MEN（KONAMI）	1,716	Rai	ALL 4PVer
10	レイブレイサー（最上級）	1′41″359	DGM ひげめめじょ様	完走 1速パターン

ゲームパルス ☆=1(9)
静岡県三島市一番町12−22 ☎(0559)71−3057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	2,079,400	ハホスーパーX	ALL P×8 ソドム
2	ストリートファイターZERO	1,327,400	たろうX	春麗 ベガ
3	首領蜂 (連付き)	21,315,370	ZABADAK 西銀座に感謝	タイプA ALL
4	首領蜂 (連付き)	23,585,510	ZABADAK	タイプB 1コイン ALL
5	極上パロディウス (連付き)	4,346,700	スガモの人々に感謝 ねこめーわ君	マンボウ 1周208万!
6	パルスター	1,164,820	全ピ党 LGM (現在ビデオ撮り中)	ALL 残 0
7	マジカル ドロッププラス	LEVEL35	ILOVE 天chan	SOLO MODE
8	マジカル ドロッププラス1	11,549	ILOVE 天chan	1coin Bモードクリアー
9	ぷよぷよ通	677,690	PTC	Ⓑ−481
10	ウルトラ警備隊	7,025,900	KEN	最終面 連付き A使用

ゲーム倶楽部大船店 ☆=0(7)
神奈川県鎌倉市大船1−23−7 ☎(0467)44−5994

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	P−47ACES (ブラックウイドウ連付)	5,044,590	VM−ABU	ALL
★	P−47ACES (スピットファイアー連付)	4,946,880	ECM−FISCHER	ALL
3	雷電DX (START連付)	6,210,750	JAL	ALL
4	ガンバード (ASH連付)	2,008,100	VMT RED	2周ALL
5	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,618,800	TOMO・Y	ALL
6	鉄拳2 (キング)	2′28″75	ものぐさうるふを愛する者	ALL
7	ストリートファイターZERO (リュウ)	2,263,100	ビビアン・スー	ALL
8	ストリートファイターZERO (ケン)	2,007,400	AIF	ALL
9	ザ・キング・オブ・ファイター'95 (京・庵・柴舟)	343,510	野崎貴之	ALL
10	パズルボブル2	69,439,870	Y. Y	30面で死亡

中央プラザ大泉店3店集計 ☆=4(20)
東京都練馬区東大泉1−35−6 ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイフレイサー (上級)	3′22″736	Y・S	
2	レイフレイサー (中級)	2′33″426	ひでおそ	
3	レイプレイサー (初級)	2′17″456	Y・S	
4	パズルボブル2	164,466,710	ひでおそ	ALL
5	湾岸戦争(初級)	3,647,700	ひでおそ	ALL
★	ススメ!!マイルスマイル	3,834,420	ZAC−Ristar	ALL
7	首領蜂連付 (Cタイプ)	32,278,400	VAXナマ派	
8	上海万里の長城 (北京)	64,860	あさは−891	30面
9	がんばれギンくん	ALLクリア	VAX	
☆	ステークスウィナー	13億7040万円	たかさぶ	

夢空間ファンタジー −2(12)
長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2(連) (ロウ)	1′25″48	メストパターンやっただけ あすたろと!?	ALL
2	鉄拳2(連) (平八)	1′53″03	やさき よしあき −月姓・YZK−	ALL
3	鉄拳2(連) (ジャック2)	2′01″31	XJR	ALL
4	鉄拳2(連) (吉光)	2′09″25	−STS	ALL
5	鉄拳2(連) (ミシェール)	2′19″40	メストパターンやっただけ −あすたろと!?	ALL 154号のパターンつながらないよ
6	鉄拳2(連) (ポール)	2′21″86	−STS−	ALL
7	鉄拳2(連) (ALEX)	3′14″18	AXS	ALL
8	鉄拳2 (準)	3′43″61	SIL	ALL
★	得点王3 連(アルゼンチン)	+19	毎月ちゃんとやってるよ あすたろと−	ALL
10	テキパキ	2,045,180	EBI	Ly221

ゲームセンターナポレオン −1(106)
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	極上パロディウス (ヘン太)	4,122,300	穴うめヘン太君	ALL 連あり 1周218万
★	極上パロディウス (パンパー)	4,304,600	ぱんくらパイパー	ALL 連あり 1周230万
3	極上パロディウス (たこ)	3,225,400	たこミスたこ君	ALL 連あり 1周197万
4	ソニックウイングス3 (P−61)	2,552,200	VMT−ILG吉田	ALL 連あり 1周22万
5	首領蜂 (A−TYPE)	18,866,180	CKN	2−4
6	パズルボブル2	96,731,280	IZUMI	ALL X−ZONE
7	鉄拳2 (キング)	2′31″18	PULSE	ALL 負け×1
8	レイプレイサー (初級T.T)	2′17″318	TKM	
9	レイプレイサー (上級T.T)	3′16″918	ORE	
10	ステークスウィナー	13億6890万円	ARC−ATU	13戦13勝 ブ×2 が×1

ゲームスポットアテナ2店集計 ☆=13(55)
東京都町田市森野1−37−8今村ビルB1 ☎(0427)21−6887

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2 (ノーマル)	216,987,390	矢場 杉代(42)	ALL ACGKPW
2	パズルボブル2 (スーパー)	95,660,340	矢野イネ(70)	ALL BDHLRX
3	ストリートファイターZERO (ゴウキ)	2,215,500	ITQ	ALL、連付
4	ストリートファイターZERO (リュウ)	2,356,500	ITQ	ALL、連付
5	ストリートファイターZERO (アドン)	2,319,500	穴うめ1号	ALL、連付
6	ストリートファイターZERO (ローズ)	1,765,400	辺見えりるで072	ALL、連付
7	鉄拳2 (ニーナ)	1′20″76	立ちポールよ	ALL、連付
8	鉄拳2 (ポール)	1′10″56	連環 重視	ALL、連付
9	レイフレイサー (最上級)	2′02″991	072	
10				

プレイシティキャロット松本店 −1(25)
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (零式艦上戦闘機)	1,223,000	KSC−善之字元師	2−4 連 1周92万
2	ストライカーズ1945 (ムスタング)	1,182,100	KSC−KLM	2−4 連
3	ガンバード (バルナス)	2,135,400	KSC 善之字元師	ALL 連 1周 万
4	ガンバード (鉄)	1,181,100	L・L	2−4 連 列車なし
5	上海、万里の長城 (北京モード)	248,100	FGD かに	4面
6	鉄拳2 (ニーナ)	1′46″54	Faddy−REI	ALL 旧バージョン
7	鉄拳2 (平八)	2′30″68	群馬から来たDEV (DEVIL)	ALL 旧バージョン
8	パズルボブル2 パズルモード・ノーマル	24,583,510	KSC 善之字元師	ALL 一番左のルート
9				
10				

西銀座ゲームプラザ −9(23)
山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2 (オモテ)	209,790,150	NGP−TAR氏に感謝 ANP怒	1cALL
2	パズルボブル2 (ウラ)	77,493,770	NGP−金月真美怒	1cALL
3	鉄拳2 (PAUL)	1′22″28	けろりん♡♡君	1cALL
4	鉄拳2 (LAW)	1′27″40	NGP−まみりん♡	1cALL
5	鉄拳2 (JACK−2)	2′12″51	NGP−かさはら	1cALL
☆	ステークスウィナー	13億7040万円	NGP−ANP怒	1cALL BC×2
7	首領蜂 (Bタイプ連付)	34,294,900	中込	1cALL 残機0
8	首領蜂 (Cタイプ連付)	24,467,960	ZABADAK from砂煙りのまち	1cALL
9	パルスター (連付)	1,162,960	NGP−ANP怒	1cALL
10				

ゲームセンターポパイ −8(27)
東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ソニックウイングス3 (ブラスター・キートン連)	2,800,700	MOL SAI ZAR	2周ALL 1周64万
2	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)連	1,792,400	ILG−てんすけ	2周ALL 1周104万
3	ストライカーズ1945 (スピットファイア)連	1,683,800	MOL SAI イサム	2−8 1周108万
4	ストライカーズ1945 (ライトニング)連	1,672,600	ECA− ATC N F	2−6
5	バイパーフェイズワン (ニューパーション)連	14,439,182	NLB ALT−たっ	ALL 100%×6
6	銃弾嵐	1,348,740	MOL−カトル	ALL 残×2
7	ロックマンザパワーバトル (1〜2コース)	790,800	MOL− SAI イサム	ALL Ⓟ×8
8	バーチャコップ2	625,833	KSD ZXS	ALL
9				
10				

グリーンプレイランド ☆=1(5)
岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイター'95 (エディットモード)	405,110	穴ウメっスかぁ 許してぇ RYU	1cALL
2	鉄拳2 verA (平八)	1′42″23	あと30秒…の前にVerB…(泣) RYU	1cALL
3	鉄拳2 verA (キング)	2′05″46	どーなるの…これから(泣) RYU	1cALL
4	鉄拳2 verB (平八)	2′14″73	入荷1日後…デビルビーム撃てぇ RYU	1cALL
5	鉄拳2 verB (ポール)	5′09″75	難い?頂度い…よねぇ(泣) RYU	1cALL
6	鉄拳2 verB (キング)	7′19″40	ジャガーって皆呼びますよ(泣) RYU	1cALL
7	鉄拳2 verB (ロウ)	6′03″90	ナンバーゼロスリー…(泣) RYU	1cALL
8	鉄拳2 verB (レイ)	5′10″08	EPH	1cALL
9	鉄拳2 verB (ワン)	6′39″63	EPH	1cALL
10	鉄拳2 verB (アーマーキング)	2′50″31	ブラックジャガー…野獣コンボ命!!? RYU	1cALL

ハイスコア通信 お店から②

●ゲームプラザ ザ・ゴリラ(東京)
ノート設置。日本一進みが遅いと評判なので、一度ひやかしに来てください!

●T−LT神保町(東京)
この号が出る頃には旧ダライアスが入っているかも。集計店とは思えない店内ですが、集計はしていますのでスコアを出された方は店員までよろしくお願いします。
by 店員ち(ちょっとガバ)

●キャッスル&YOU2(東京)
担当者ができとうなので集計をやめようかと思ったけど、担当者が変わったので集計を続けます。
by 常連一同

●ゲームセンターポパイ(東京)
ILG−でんすけ氏、その友人方(名前忘れた、スミマセン)、NLB−M、A氏、NLB−ALT−た氏、A−C−N、F氏、DBL−ごろたん氏、DAB、S氏、Y。T氏、NGP−ANP氏、高沢−成氏ご来店ありがとうございました。
12月に〜斬紅郎無双剣〜のレディース大会を行います(予定)。詳しい日時はTELまたはご来店にて確認してください。

●ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
12月は斬紅郎無双剣大会や、クリスマスイベントなどの企画をしております。遠方のお客様も大船のシネマワールドに来られた際は、ぜひ当店にもお立ち寄りください。

●ゲームセンターナポレオン(神奈川)
ILG−でんすけ、このゲームセンターナポレオンに土曜日か日曜日に来なさい!会長命令です。来ないとクビです。

●ゲームパレス(静岡)
VF2.1が高校生の間でも大人気(でもチキンが多い)。非常に盛り上がっています(皮肉もこめて)。近々、店のレイアウトを変える予定。どう変わるかは秘密…。
by 天chan

●夢空間ファンタジー(長野)
当店では只今レゲーに力を入れてます。今はグラII、オーダイン、ドカベン、ブラッドブラザース、スターフォース、バースト等、連付きです。レゲーファン、シューター、スコアラーはファンタジーへGO−。
by 広報部長

●グリーンプレイランド(岐阜)
最近は鉄拳2もかなりの人気だそうだが、鉄拳1からやってた人たちからしてみれば言いたいことがあるハズだ。それは…そうあのマーシャルロウの背番号03はど−なったのだあ−、ということだ。PS版では服変えられてるし、2ではもうなくなってドラゴンボールもどきになってるし…なぜなんだあ−。人気投票で10万票くらい少なくなってしまうだろお−。もはやナンバー03に会うことは不可能なのか…否!!ナンバー03とバーテンダーキングのために基板買うしかねえ…買え(命令)。PS版2ではナンバー03に会えることを…・ま、どーでもい−か(0.3秒後滅殺豪雷神拳)。皆もロウのことはナンバー03と言おう!!鉄拳Fanなら当然だ!!(当然か?)雷神拳の声は紅丸で。

●POP・LAND(岐阜)
遠くから来てくださる皆様、いつもありがとうございます。大したおもてなしもできませんが飲み物等おごらせていただきますので、ぜひカウンターまでお越しください。そのとき「メスト読んだヨ」と言ってくださるとさらにサービスがあるかも!?
P.S.対戦大会企画中!!果報は寝て待て!!(笑)
by LOR・こぶ平

君こそゲーメスト!

その3

スーパーストリートファイターII	ガイル	連 2,168,100	CST㊥	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	フェイロン	連 2,149,700	㊇	ゲームコーナーフジ（東京）
スーパーストリートファイターIIX	ガイル	連 2,891,000	SSMR'S－MRC－闇の沈黙	
	豪鬼	連 2,071,100	SSMR'S－MRC－檸檬重褐	
	T・ホーク	連 1,620,400	超スンドメーつる	
セガラリー（チャンピオンシップ）		3′15″18	K.K	NTK（北海道）
フライングパワーディスク		292,309	IPHA－TN	PLAY-HOJSEアスカ（佐賀）
得点王3		連 +19	毎月ちゃんとやってるよ －あすたろとー	夢空間ファンタジー（長野）
エースドライバー（初級）		2′53″38	T.Y－2年間どうもありがとう	タウンスポット&マンモス城（大阪）
極上パロディウス	こいつ	連 5,752,900	ZKB－RIT 8段	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	タコスケ	連 4,106,700	やったぜISUR－天罰狛	ギャレッソ津田沼店（千葉）
	ビックバイパー	連 4,304,600	ぼんくらバイパー	ゲームセンターナポレオン（神奈川）
	ペン太郎	連 4,122,300	穴うめペン太君	
雷電DX	練習 面数優先	連 16,507,280	ヤキソバンDX	プレイランドエフワン（宮城）
		11,961,930	駄目夫&飯屋	
	練習（1－5）	連 14,092,760	連付き 1－5 ALLJR.	プレイシティキャロット四日市店（三重）
ソニックウイングス2	FSX	連 2,925,400	HKR	個人申請 GAME'S WiLL（京都）
	F－15	連 2,882,100		
	YF－23	連 2,952,300		
ぷよぷよ		2,593,562	あと41万???5面10面失敗 NOV	個人申請 遊ingポイント セオラ（滋賀）
デイトナUSA（中級）		2′52″65	KA.たかはし	個人申請 カジノカーニバル（東京）
豪血寺一族（才蔵）		1,418,400	Legion－のび太	個人申請 アムパークウィッチ（大阪）
豪血寺一族2	大山礼児	連必 5,171,900	GGE－PAN	アイリン夢空間（岐阜）
	アンジェラ	連必 4,552,800	大根は白子おろしに限る IYUJ－ⓎUJ	個人申請 ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
ワールドヒーローズJET（エリック）		連 250.27	剣師イザナム	個人申請 ゲームコーナーフジ（東京）
レイフォース		9,040,400	H.F	個人申請 ゲームセンターモーゼ（東京）
V・V（ブイファイブ）		36,744,040	DBL－MOL－NAI	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
バラメデス		5,556,320	ZAC－Ristar	
ティンクルピット		22,043,090	RCA－YMT	ゲームコーナーフジ（東京）
X－MEN（4P Ver.）		1,730	AXIOM－せのん	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
キース&ルーシー		3,010,000	㊊	プレイランドエフワン（宮城）
シュマイザーロボ		連 3,657,600	PEW.Z	
戦国エース（天外）		連 1,947,200	ADV－V－戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
1941（1P）		連 14,748,800	KYO（完全復活!?）	個人申請 プレイスポットすーるぽん（東京）
餓狼伝説（ジョー東）		連 1,935,300	HARD－UKY	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
餓狼伝説2（ビッグ・ベア）		必 21,264,400	岡崎R	熊谷ガリバー（埼玉）
餓狼伝説スペシャル（ビッグ・ベア）		連必 2,631,400	RVS－R.Y㊙	キャッスル&YOU2（東京）
ダンジョン&ドラゴンズ（エルフ）		連 1,213,400	椎名牧子	ゲームシティDADA（島根）
グリッドシーカー		連 2,626,570	CYCLONE－R.T	アイリン夢空間（岐阜）
モザイク		連 319,800	KEY	プレイランドスカイシアター（埼玉）
龍虎の拳（ロバート・ガルシア）		1,125,100	^^君とはてれではありません。私とI氏	コズミックプラザABC（大阪）
熱血高校ドッジボール部（スコア）		2,518,900	ORS－N	個人申請 アミューズメントピアフェスタ（山梨）
前回の訂正				
究極戦隊ダダンダーン（イーグル）		連 1,582,950	AXIOM－DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
クイズぱにくるふぁんたじー		462,520	MRP－MAT	
バーチャファイター（アキラ）		連必 48″56	F.T.A－F－Chi㊧	JOYCOM平店（福島）
前々回の訂正				
古今東西 干支物語		880,820	FAD－A.T	チャレンジバンバン（愛媛）
バツグン	タイプA	20,568,180	お師匠	プレイランドエフワン（宮城）
	タイプB	連 24,765,730		
クイズぱにくるふぁんたじー		447,600	のりQ	プレイシティNASA杉本町（大阪）
ザ・キング・オブ・ファイターズ	ファイター	連必 3,656,900	MRP－DEN	
	クレリック	連必 3,680,900		

ドロー2はお見事です。なお使用キャラはブライダーです。
デンジャラスカーブスは、前回10店未満で今月より集計開始です。
パズルボブル2です。表面、裏面とありますが、あまり差が出ないということで、別集計しません。期待させてすみませんでした。
あっかんべーだーは更新されておらず、前回のスコアがトップということで、☆が付きます。
パルスターですが、先月号とは掛け離れた点数が飛び出ています。残機つぶしで1機約15万以上で、約34回稼いでいるようです。すごいですね。
次に上海 万里の長城ですが、グレートウォールもクリアが達成しました。残るはクラシック上海のみ。しかし申請数が少ないです。
レイブレーサーですが、すべてタイムが伸びています。
ザ・キング・オブファイターズ'95も60万台突破しています。
鉄拳2ですけれども、ロウが1分台前半が出ています。幻の0分台は突破できるのでしょうか?
あとキャラ別集計しているゲームはスコアがかなり更新されています。
珍しいゲームが更新されています。1941と熱血高校ドッチボール部です。ドッチボールは写真入りの個人申請で送られてきました。
今月10店未満の機種は、ぷるるん、銃弾嵐、クイズドレミファグランプリ2、バーチャコップ2、ダンクドリーム'95、集計打ち切りの機種はステークスウィナーです。
（ゲーム狂い歴17年目に突入のPOW様）

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝3（19）

岐阜県岐阜市住之江町1－17 ☎(058)264－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（ニーナ）	1′50″96	ときめき♡ハイネルメモリアル♡S－J	ALL 連必
2	鉄拳2（キング）	1′38″73	㊍	ALL 連必
3	鉄拳2（ミシェール）	1′32″88	KMI	ALL 連必
4	ストリートファイターZERO（リュウ）	2,474,600	まいまい	ALL 連必
5	レイブレイサー（初級）	2′18″254	LOR	完走 SD
6	レイブレイサー（中級）	2′34″763	AKI	完走 SD
7	レイブレイサー（最上級）	2′17″660	AZL	完走 SD
8	レイフォース	6,501,000	F－C－F	ALL 連
9				
10				

アイリン夢空間 ☆＝10（112）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス3（P－61）連	2,579,700	GGE－MKC	全2周ALL
2	ソニックウイングス3（Ju－87）連	2,099,600	GGE－MKC	2 5
3	鉄拳2（ニーナ）必	1′37″31	GAC－BROS TRN	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイター'95（京・庵・テリー）連必	398,990	CYCLONE－R T（V－vは?）	ALL
★	ツインビーヤッホー（フラスティク）連	9,034,300	CYCLONE－R T	ALL
6	上海万里の長城（北京）	668,420	LAC－HERO	ALL
7	ファイナルロマンス2	1コインALL	えろえろ大王NKS	
★	豪血寺一族2（礼児）連必	5,171,900	GGE－PAN	ALL
★	グリッドシーカー 連	2,626,570	CYCLONE－R T	ALL
10	ワールドヒーローズパーフェクト（エリック）連必	15,112,900	G・CRUSH－CYA	ALL

GAMEPOP・LAND ☆＝0（6）

岐阜県岐阜市六条北4－14－19 ☎(058)276－9294

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2（ひとりでパズルモード）	46,926,800	G・CRUSH－いしくん	ALL 必
2	鉄拳2（ニーナ）	1′35″36	G・CRUSH－FAN	ALL 必
3	鉄拳2（平八）	1′43″80	G・CRUSH－TKY♡RYT	ALL
4	鉄拳2（キング）	1′38″18	G・CRUSH－きみちゃん	ALL 必
★	鉄拳2（レイ）	1′15″48	G・CRUSH－EFA	ALL
6	ストリートファイターZERO（ナッシュ）	2,292,500	G・CRUSH いしくん	ALL 連必
7	ストリートファイターZERO（ケン）	2,300,200	G・CRUSH－TKY♡RYT	ALL 連必
8	ストリートファイターZERO（ガイ）	2,418,200	G・CRUSH MSK	ALL 連必
9	ストリートファイターZERO（バーディー）	2,101,500	YUN	ALL 連必
10	ワールドヒーローズパーフェクト（ドラゴン）	13,081,000	G・CRUSH－CYA	ALL 連必 D×1

オレンジハット砺波 ☆＝2（2）

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2.	2′03″72	クレオパトラ	AKIRA ALL
2	ハルスター	1,122,380	IZY	ALL 連
3	ソニックウイングス3	2,380,800	いたくっ	スツーカ 2－8 中ボス
4	ソニックウイングス3	2,090,300	ふじわらあや	2－5 ブレイザ
5	ソニックウイングス3	2,073,700	いたくら	まおまお 2 5
6	湾岸戦争	2,833,900	ふじわらあや	初級ノーミス ALL
7	チェルノブ	330,750	超人クライフ君	ALL
8	バツグン（スペシャル）	7,251,200	AKD先生	4周目くらい
9	ザ・キング・オブ・ファイター95	37人抜き	AGF先生	オメガルゲールのみ
10	超人学園ゴウカイザ	301,700	AGF先生	ラスボス前 神龍

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝40（182）

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超人学園ゴウカイザー（ブライダー連）	1,083,900	すさまG－rカモネ	ALL オールパ
★	ロックマンザパワーバトル（スコアコース ～2）	862,100	T. Clue－RIK	ALL オールパ ロックマン使用
3	ロックマンザパワーバトル（タイムコース1～2）	1′38″00	まさみ野ますぴー	ALL フォルテ使用
★	ステークスウィナー（ビーサイレント連）	13億7040万円	馬王－ISD（うまお）	ALL 13勝
★	ドラグーンマイト（レイラ連必）	2,088,600	すさまG－KOS	ALL オールパ シングルモード
★	豪血寺外伝（チャック・さいぞう連必）	2,415,100	もも尻様と呼んでくれ130万おち狂う	ALL
★	ストリートファイターZERO（リュウ連必）	3,541,300	T. Clue－ISD	ALL ユミス 95、96各1回
★	ストリートファイターZERO（春麗連必）	3,057,500	すさまG－rカモネ	ALL
★	ストリートファイターZERO（ベガ連必）	2,925,400	すさまG KOS	ALL 95×1
★	ストリートファイターZERO（ナッシュ連必）	2,795,000	すさまG－KOS	ALL 2ミス 90×10

チャレンジャー関大前店 ☆=5 (76)

大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アルペンレーサー（上級T.T）	1′57″942	WRK－DAMR3	100%完走
2	鉄拳2（キング）	3′11″68	獅堂 光	ALL
3	超人学園ゴウカイザー	356,600	M神	ALL（ゴウカイザー）
4	湾岸戦争（上級）	3,454,300	LLT－体操服	ALL 2ミス
5	ダンクドリーム'95（メキシコ）	114	咆哮野郎 まJu	ALL D×0
6	ステークスウィナー	12億3990万円	横手 菊は、ベッスルキング	ALL ビーサイレント
7	パズルボブル2（パズルモード）	138,829,690	FEV	ALL ?ZONE
8	湾岸戦争（初級）	4,302,900	咆哮野郎－LLT－まJu	ALL 2ミス
9	戦球（ノーマル）	1,271,530	NOBちん	ステージ5 一発使用
10	ロックマンザパワーバトル（ロックマンLV ～2	724,300	LLT－副会長	ALLP

GAME'S WILL ☆=40 (252)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ソニックウイングス3（ブラックウイドウ）	3,084,500	デニム	2周クリア 連
☆	ステークスウィナー	13億7040万円	NARK	ALL 連
★	インディ500（BAY SIDE）	2′57″180	WZH	完走 ノーマル
4	インディ500（BAY SIDE）	2′55″608	WZH	完走 タイムアタック
★	ストリートファイターZERO（ローズ）	3,369,000	京城	ALL 連必
★	ストリートファイターZERO（アドン）	3,024,100	小ぶりもええのう 大妙人小	ALL 連
★	ストライカーズ1945（P51ムスタング）	2,133,200	GGE－WXW	2周クリア 連
★	ストライカーズ1945（スピットファイア）	2,062,900	GGE－WXW	2周クリア 連
9	ストライカーズ1945（ゼロ戦）	1,975,700	GGE－WXW	2周クリア 連
10	ストライカーズ1945（P－38タイトニング）	1,855,900	GGE－VXV	2周クリア 連

天野スポーツのゲームコーナー ☆=1 (9)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（三島平八）	2′00″50	辛味ｔかけ飯	1コインALL
2	ドラグーンマイト（チームモード）	1,511,400	都築友裕	1コインALL
3	ストリートファイターZERO（KEN）	1,627,800	by大もうけ	1コインALL
4	ステークスウィナー（ユーロービート）	3億2390万円	永坂泰三	1コインALL
5	鉄拳（キング）	2′15″98	by370	1コインALL
6	ギャフラス	346,100	横浜市GEN	1コイン 天野ゲーム博物館
7	究極タイガー	1,278,360	赤ずきんチャムチャムでした	1コイン 天野ゲーム博物館
8	マッピー	八段 47,420	AJAPA安城にいます	1コイン 天野ゲーム博物館
9	空手道	65,100,000	RVR	1コイン 天野ゲーム博物館
10	ローリングサンダー	56,800	八木竜裕	1コイン 天野ゲーム博物館

タウンスポット&マンモス城 ☆=9 (147)

大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)37－5311(タンスポ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ススメ!! マイルスマイル	2,237,000	ARI	ALL 残×0
☆	ステークスウィナー	13億7040万円	KCN	ALLBC2勝 14戦13勝
3	湾岸戦争（初級）	5,622,300	かぶらやWAR編（今日もさぼり）	ALL
4	湾岸戦争（上級）	13,860,100	GEK ふぬ	ALL
★	マッハブレイカーズ（エキビジョンマッチ）	5″16	SSS－REI－翔国	1P マコト
★	マッハブレイカーズ（ディープダイバー）	752m0	SSS－REI－翔国	1P マコト
★	ワールドヒーローズパーフェクト（悟空）	14,471,600	MIZ神－ZZか	ALL
★	ヴァンパイアハンター（モリガン）	6,062,500	ペコI	ALL
★	エースドライバー（初級）	2′53″38	T．Y－2年間どうもありがとう	ALL MT
10	エースドライバー（上級）	3′41″31	T．Y－さようなら愛しき彼氏	ALL MT

GAME'S DRAGON ☆=0 (26)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスⅡ1F ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス3（ブラックウィドウ連）	2,726,600	WRB S．N	ALL
★	ソニックウイングス3（ゼロ戦連）	2,284,500	弱いでござる 円盤無用でござる。	2 8 タコミスでござる
3	パズルボブル2	64,400,990	io	ALL
4	パズルボブル2（裏面）	10,780,740	HYD	ALL
5	がんばれギンくん（上級）	1コインクリア	せんぼんばんちゃぬ	1ミス
6	ストリートファイターZERO（サガット連必）	2,179,500	Tiny－DIL	ALL
7	ストリートファイターZERO（リュウ連必）	2,324,900	Tiny－DIL	ALL
8	ヴァンパイアハンター（モリガン連）	4,777,100	Tiny－DIL	ALL
9	バツグン（スペシャル）（Aタイプ連）	52,641,900	WRB－もっとがんばりましょう。	ALL
10	バーチャファイター2（ラウ）	1′19″12	まさひろ17歳（2回戦ボーイ）	ALL

AMZA11 ☆=7 (13)

三重県熊野市木本町620－1こやま2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー	10億9090万円	たけ	10勝
2	ロックマンザパワーバトル	570,100	AHO	ステージ1～2 ALL フォルテ
3	パズルボブル2	45,246,580	AKI	ROUND 29
4	ストリートファイターZERO	1,516,800	浜中としろう	ケン ALL
5	ストリートファイターZERO	1,486,400	浜中としろう	リュウ ALL
6	鉄拳2	5′41″93	AKI	ARMOR KING
7	鉄拳2	6′33″40	NINA	NINA
8	鉄拳2	7′04″18	E・H・M！	MICAELLE
9	鉄拳2	7′22″06	AKI	ROGER
10	鉄拳2	7′23″85	JAC	JACK 2

コズミックプラザABC ☆=5 (76)

大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフレイサー（最上級）	1′53″366	八追放運動 参加者募集中	ALL SD 反力なし。
☆	ステークスウィナー（ゼロファイター）	13億7,040万円	A	ALL たぶん限界
3	将棋の達人	73手	合言葉はBee	ALL 21、25、27
4	パルスター	1,119,470	いくら丼赤だし付	ALL
5	超人学園ゴウカイザー（シャイア）	341,500	JMC－BBC	ALL
6	ツインビーヤッホー（プラクティス）連	7,456,200	出入り禁止	ALL
★	龍虎の拳（ロバートカルシア）	1,125,100	君とはつれではありません 私とI氏	ALLレバ D×3
8	ワンダーボーイモンスターランド	G7,152	INGS－FAN	ALL
9	ソニックウイングス3（スツーカ）	2,042,000	超初心者	2－5
10				

プレイティNASA杉本町店 ☆=37 (3 6)

大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ステークスウィナー（B連付）	13億7040万円	てん先生とSAO（さいとー）	ALL キンククリムゾン使用
2	マンカルトコンプラス1（バトルモード）	99,998＋α	TNG－MAT	ALL ソロモードもカンスト
3	パズルボブル2	250,302,920	AXIOM－Y．N	ALL
4	将棋の達人（本将棋）	73手	シヴぁ君とI'M君ありがとう。	ALL
5	ストリートファイターZERO（ケン連必付）	3,306,300	AXIOM－DEN	ALL ダン有り
6	ストリートファイターZERO（ガイ連必付）	3,244,500	Seize－KKK	ALL ダン有り
★	ストリートファイターZERO（ゴウキ連必付）	2,759,700	AXIOM－DEN	ALL ダン有り
★	ストリートファイターZERO（ダン連必付）	2,285,700	AXIOM－DEN	ALL
★	X－MEN（4P ver.）	1,730	AXIOM－せのん	ALL ストーム使用
10	龍龍	486,600	でん先生＋まっつん	9面

プレイシティキャロット四日市店 ☆=7 (22)

三重県四日市市西浦2－4－5 ☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ロックマンザパワーバトル（タイム）	2′28″41	ロックマン使用 AOI．CHACHA	ALL 1～2コース
2	ロックマンザパワーバトル（スコア）	621,700	ブルース使用 K．K	ALLP×5 1～2コース
3	湾岸戦争（初級）	5,068,900	オクDHAL 135	1R2回2R2回 ループ有り
4	ザ・キングオブファイター'95	616,920	エディット使用 BOZ－538	クラーク タクマ ロバート
5	パルスター	1,137,550	K．K	ALL
6	鉄拳2（ニーナ）	2′26″03	Led．E．S．	ALL
7	ストリートファイターZERO（ソドム）	2,592,400	K．K	P×7 ALL
★	雷電DX（練習）	14,092,760	連付き -SALLJR	NMT氏 ありかとう
9	ステークスウィナー	13億6890万円	K．K	BC×2 ALL ALL1位
10				

タイトーイン002スタジアム ☆=6 (271)

大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（ジュン必）	2′09″70	WILLARD	ALL
2	鉄拳2（吉光）	1′59″05	DGD	ALL
3	バイパーフェイズワン New ver．連	14,544,888	まだじゃ	ALL
4	レイブレイサー（中級T．T）	2′00″242	ぽ	完走 MT
5	ストライカーズ1945（P－51．連）	1,677,000	ボンバーキャット 出玉40000発	2周ALL
6	ストライカーズ1945（Bf－109．連）	1,686,300	EXED EXES	2－8
★	スーパーストリートファイターⅡ（ガイル．連）	2,168,100	CSTゆ	ALL PX21 39R つめ×3
8	バーチャコップ（カナリー仕様連）	9,999,999	GPT．S－○○○	ALL スーファミの銃
9				
10				

ハイスコア通信 お店から③

●AMZA11（三重）
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣、マーヴル・スーパーヒーローズ、ファイティングバイパーズなど新作続々入荷！

●ゲームセンターピノキオ（兵庫）
やぎちゃんさよなら。東京でもがんばってください。

●ゲームプラザミッキー（広島）
ESPⅡ氏、ご来店ありがとうございました。

by まか&バ

●ファミリーガーデンパートⅢ（岡山）
ど～も初めまして。開店して3カ月ちょいかな、まだまだ地に足がついてない店長ですがよろしく。ここはVF2.1が元気です。だがハイスコアのほうが元気がないようなので、みんな頑張って紙上に名を刻むのだー。

by 新米店長

●ゲームシティDADA
只今GAME CITY DADAではゲームのモニターを大募集中であります。詳しくは店内のどこかに提示してあるゾ。ついにD&D入荷、スパⅡXも入ります。ゲームビデオも上映開始。

●アメニティスペースOZ（山口）
旅行中の山本一くん、気をつけてゲーセンめぐりしてください。交通安全第一。

by OZスタッフ一同

●丸久小郡店ファミリーランド（山口）
ボンバーマン&トップハンターが20円で遊べます。常連のゴリ君も毎日のようにやってます。さあ、こづかいの少ない君も久に来てLet'sプレイー

by 店長カエラル 心のポエム

●ビッグウェーブ（高知）
つい先日（10月20日前後）、鉄拳2に連射がつきました。みんな有効に使ってやってください。ここで一つ個人的なことを…、「林い、HMR本まだあ？」

by よっしい○店

●チャレンジバンバン（愛媛）
長田仙人氏、来店ありがとうございました。また、いつでも来てください（今回はパスでした）。

●ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
第3回バンバンVS空港釣り大会も無事、終わりました。結果はあ～べ氏の不調により、空港圧勝という予想通りの展開。大物賞は、やないけ氏のスズキ58cm。総合得点ではタチウオ13匹のR.T氏、なお、たけし、富田の両氏は海へ落下のため退場となりました。

●モンキーハウス本館（福岡）
11月20日から12月20日に改装の予定です。

●サブカルチュア（福岡）
湾岸は熱い！熱すぎる！常連は泣きながらやってます。初級は何と店長自ら現役に戻ってまで稼いでいます。店長がハイスコアボードに載っている変な店です。たぶんほかに例がないでしょう。まあとにかく熱い湾岸戦争ー死者が出ないことを願います。by プレイヤー人気ベスト10に、ラクティア（コカコーラ）、両替機（ジャレコ）と書いて店長におこられた記入者

●ゲームプラザ（熊本）
現在当店にはニューゲームが続々入荷中です。熊本内外からのご来店をお待ちしております。

by 器の小さい男DMF図

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター2	824	セガ
2	2	鉄拳2	798	ナムコ
3	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	699	SNK
4	4	ストリートファイターZERO	678	カプコン
5	—	パズルボブル2	331	タイトー
6	6	レイブレーサー	218	ナムコ
7	5	ストライカーズ1945	163	彩京
8	—	ステークスウイナー	112	ザウルス
9	8	ヴァンパイア ハンター	98	カプコン
10	—	バーチャコップ2	81	セガ

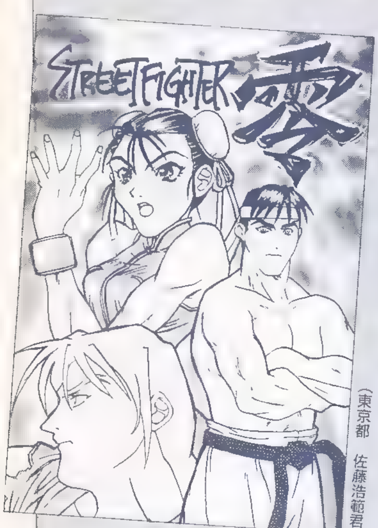
11位	12位	13位	14位	15位
マジカルドロップ 69	バーチャストライカー 68	スーパーストII X 58	ワールドスタジアム'95 51	バイパーフェイズワン 45

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	2	バーチャファイター2	794	セガ
2	1	鉄拳2	718	ナムコ
3	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	696	SNK
4	4	ストリートファイターZERO	673	カプコン
5	—	パズルボブル2	291	タイトー
6	5	レイブレーサー	254	ナムコ
7	—	ステークスウイナー	204	ザウルス
8	7	ヴァンパイア ハンター	142	カプコン
9	6	ストライカーズ1945	141	彩京
10	—	ソニックウイングス3	108	ビデオシステム

11位	12位	13位	14位	15位
バーチャストライカー 86	マジカルドロップ 79	スーパーストII X 62	バイパーフェイズワン 58	ワールドスタジアム95 41

バーチャ2首位奪回



(東京都 佐藤浩範君)

4強時代続く

今月は再びバーチャ2が2部門共に首位に返り咲きました。鉄拳2は、インカムは順位を落としたものの、人気では逆に肉迫する勢いを見せています。

バーチャ2、鉄拳2に次いで、KOF・95とストリートファイターZEROもまだまだ人気があります。対戦ゲームの上位4機種が、他を引き離して4強を占めているのが現状です。

そこからは、やや点数が離れますが5位にパズルボブル2が入ってきました。とっつきやすく、落ちついてできるゲーム性は健在です。

ゲーム内容は、一応対戦プレイが可能になっていますが、対戦が盛り上がっている様子はあまり見かけません。前作と同じようにプレイしている人が多く感じられます。1人プレイの内容は、ごそっと落とせるようにあらかじめ組まれているのが特徴。この意図的な狙いに対して、賛否両論あるようです。

その他、新製品で入ってきたのがネオジオのステークスウィナー。競馬ゲームで盛り上がっている中、良い所を突いたゲームと言えます。このように、いろいろなジャンルで質の高いゲームを望みたいところです。

年末へ新製品続々

さて、この原稿を書いている時点では、AMショーに出展されたゲームが続々発売されています。SNKの、サムライスピリッツ斬紅郎夢想剣、カプコンのマーベルスーパーヒーローズ、セガのファイティングバイパーズの3つの対戦格闘ゲームがほぼ同時に出回りました。

一番の盛り上がりを見せているのは斬紅郎で、サムライシリーズの人気を改めて感じさせます。ただし、全体的なバランスがもう1つ。アイデアには見るべきものがあるので、とにかくもう少しバランス調整の時間を取っておけばと悔やまれるところです。

セガのファイティングバイパーズは、コマンドがまだほとんど公表されていません。そのため、対戦するのにためらっている人が多いようです。今の時代、これは非常にマイナスなのではないでしょうか。

どうも文句ばかり言っているようで気がひけるのですが、ゲームの盛り上がりを考えてのことなので御容赦頂きたい。ともかく、年末に向かって来月は順位が激動しそうです。

(石井ぜんじ)

アミューズメント・スペース・フジ ☆=5(14)

大阪府大阪市北区天神橋4−10−8 ☎(06)356−3993

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス3(晴嵐連)	2,806,800	[illegible]ちかい[illegible]な人 ニューキンマニア	ALL
2	ロックマン(Lv.1〜2連)	750,500	咆哮野郎 LLT−まJU	ALL ロックマン使用
	ステークスウィナー(セロファイター連)	13億7,040万円	Legion LLT KLF	ALL 3[illegible]
4	タンクドリーム'95(メキン1)	154点	咆哮野郎−LLT−まJL	ALL D×
5	将棋の達人(本将棋)	73手	合言葉はBee	ALL
6	上海 万里の長城(北京)	633,570	Legion ホエホエ君	ALL
★	バイパーフェイスワン(New.Ver連)	15,720,184	PPR−MGM	ALL 100%×7
★	PANG!3(ノーマル連)	8,946,400	Legion−KLF	ALL f525万
★	PANG!3(数ムズ連)	4,051,600	合宿免許−LLT−まJU	ALL
10	ストライカーズ1945(8f 109連)	1,990,800	AXiOM−H Y[illegible]	ALL 残× 1周 06万

ピノキオ&アニバーサリー25 −4(33)

兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685(ピノキオ)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	湾岸戦争(初級連)	6,243,800	[illegible]コーサイン会 RBN・高橋千花[illegible]	ALL
2	湾岸戦争(中級連)	7,090,600	SVR かる夫	ALL
3	湾岸戦争(上級連)	11,214,200	SVR−TAKが	ALL
4	銃弾嵐	1,358,040	SVR ときめきへボイ奴	ALL 赤い奴
5	鉄拳2(平八連必)	1'34"00	[illegible]	ALL
6	鉄拳2(キング連必)	1'38"80	聖[illegible]徒 テール 声優はLO	ALL
7	クイズ・ドレミファグランプリ2	3,768	フ[illegible]さん	ALL 72%
8	豪血寺外伝(必付)	2,067,800	ウエスト テール	ALL [illegible]・アニー
9	ギャルズパニック3	1コインALL	SVR TUN	ALL
10	がんばれギンくん	1コインALL	ティック・FX ギルバート	ふつうコース

ジャスコ川西店プレイランド =3(13)

兵庫県川西市小花1−6−16 ☎(0727)51−6173

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ふるるん	636,000	I	連なしい
2	ステークスウィナー	13億2540万円	うまうま	ALL 連なし 3勝レコード2
3	鉄拳2(平八)	2'04"68	匿名希望	ALL 連なし
4	鉄拳2(レイ)	3'12"70	OIR	ALL 連なし
5	ストリートファイターZERO(ゴウキ)	1,744,400	ヨリ	ALL 連なし
6	ストリートファイターZERO(ケン)	2,261,100	ヨリ	ALL 連なし
7	ストリートファイターZERO(ダン)	1,242,100	トヨカス	ALL 連なし
8	ストリートファイターZERO(リュウ)	1,761,800	ヨリ	ALL 連なし
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(エディット)	483,050	ヨリ	ALL 連なし
10	雷電DX(練習コース)	4,701,690	三0三空飛行隊長 桑名寛之	ALL 連なし

川島玩具店 =0(19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42−0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイター'95(大門,[illegible])	339,690	ZIG	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイター'95(京,アテナ,ルカール)	345,510	NOA	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイター'95(京,舞,ビリー)	331,920	純	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイター'95(リョウ,キング,タクマ)	319,710	DUO	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイター'95(キング,リョウ,ロバート)	328,600	乙夜	ALL
6	ストリートファイターZERO(アドン)	892,000	RG	ALL
7	ストリートファイターZERO(ベガ)	912,000	ZAI	ALL
8	ストリートファイターZERO(春麗)	927,500	乙夜	ALL
9	ストリートファイターZERO(サガット)	1,031,400	VIC	ALL
10	真サムライスピリッツ(ナインハルト・ズィーガー)	206,050	スコア募集中!!	ALL

ゲームスポットパスカル −6(20)

岡山県岡山市表町3−7−5 ☎(086)2332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー(キングクリムゾン)	13億7040万円	SAN..	ALL連付
2	ソニックウイングス3(P−61)	2,683,900	?コントヘーダー はやとちりクソハハア	ALL連付
3	パズルボブル2(表面)	247,684,020	D.S. K−BAD	ALLW面
4	パズルボブル2(裏面)	205,647,240	YFK	ALL 2面
5	パルスター	2,014,470	親玉	ALL㊥付
6	鉄拳2(レイ・ウーロン)	2'27"55	みみみみみみ宮ちゃん	ALL
7	豪血寺外伝	1,616,400	大月NORIO	
8				
9				
10				

チャレンジバンバン ☆=8 (100)

愛媛県松山市道後樋又 4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス3 (P-61ブラックウィドウ)連	2,777,200	BANRi	2周ALL
2	ソニックウイングス3 (Ju-87スツーカ)連	2,771,700	K M	2周ALL
3	ソニックウイングス3 (I-2シュトルモビク)連	2,637,400	ま～くん	2周ALL
4	ドンデンラバー	212	LAOS－長田仙人	ALL
5	ストリートファイターZERO (リュウ)連	2,904,100	IREEN	ALL P×16 90秒×0
6	バイパーフェイズワン (NEW VER)連	13,823,750	FAD－LXSⅦ	ALL 残×1 100%×7
7	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)連	1,696,600	K M	2周ALL 残×1
8	パズルボブル2	267,453,610	K・H	ALL
★	首領蜂 (Aタイプ)㊧	53,894,430	LAOS－長田仙人	2周ALL 1ミス
★	登龍門	1,237,000	FAD－A T	ALL

ゲームシティDADA ☆=[illegible] (11)

島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ケン連なし)	2,468,300	椎名牧子	1CALL タン有り
2	ストリートファイターZERO (ナッシュ連なし)	1,164,900	北FTO井	全然タメ
3	ストリートファイターZERO (リュウ連なし)	660,200	MAC	
4	バーチャファイター2 (カゲ)	1′41″10	CBC	
5	鉄拳2 (ロジャー連なし)	3′56″40	北FTO井	
6	超人学園ゴウカイザー (紫紅)	237,100	WiZ	
7	バーチャファイター2	3段	イメ	カゲ使い
8	D&D® (エルフ連なし)	1,213,400	椎名牧子	
9	ツインビーヤッホー	2,371,690	デロリアン改	5面 ためショット
10	豪血寺外伝	1,281,700	北FTO井	経験済み

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2 (アキラ)	1′35″43	・Z・	コインALL
2	鉄拳2 (ミシェール)	3′40″23	BCG	1コインALL
3	超人学園ゴウカイザー (ヘルンアティンカー)	341,300	BON	
4	ステークスウィナー	101,390	しんご	
5	ロックマンザ・パワーバトル (ロックマン)	509,500	森本	1コインALL 1～2
6	ストリートファイターZERO (ケン)	961,800	R・N	7人目
7	サプライズアタック	234,280	MJL いいんだな～コレが	月まで
8				
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆=17 (241)

福岡県福岡市中央区六本松 2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	プライマルレイジ	6,001,800	[illegible] (永八くさいゲーム大好き)	1CALL連 アルマドン
..	ステークスウィナー	13億7040万円		1CALL連 ヒーサイレント
★	湾岸戦争 (初級)	8,048,100	G M C けえむのこんちゃん	1CALL連
4	湾岸戦争 (中級)	10,298,800	外道T・H	1CALL連
..	湾岸戦争 (上級)	18,636,300	G M C R I	1CALL連
6	戦球	最大連鎖12		㊥
7				
8				
9				
10				

アニメティースペースOZ合同集計 ☆=3 (34)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフレイサーSD (最上級T.T.M.T)	2′14″997	レイノマスター 骨折飲料	宇部新川店
2	レイブレイサーSD (上級T.T.M.T)	3′17″164	とんブレーサー 骨折飲料	宇部新川店
3	ストリートファイターZERO (ダン)	1,381,200	魔Ⅱ王BOM	1CALL 小野田店
4	ストリートファイターZERO (サガット)	1,268,100	BAD	1CALL 山口店
5	戦球	1,701,560	MAD	ノーマル C 7回戦 山口店
6	パズルボブル2 (一人でパズルモード)	33,601,880	TAN	1CALL 小野田店
7	バーチャコップ	515,627	フランス核実験反対!!	1CALL 小野田店
8	ぷるるん	682,200	Mr. 酒屋	1cST19 小野田店
9	バイパーフェイズワン (ニューバージョン)	4,810,724	INU	1cST5 小野田店
10	あっかんべぇだぁー (開運2号)	352,330	バーチャルヘブン 満員御礼オケイア月読	1cST2 小野田店

オキモト ☆=2 (17)

広島県広島市西区南観音 3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス3 (まお)	2,775,800	コムっちタ	2周ALL連付
2	ソニックウイングス3 (ホワイティ)	2,711,500	UTOコム大郎	2周ALL連付
3	ソニックウイングス3 (チーイカ&ソーンカ)	2,560,300	[illegible]タンメ	2周ALL連付
4	パズルボブル2 (ひとりでパズルモード)	33,998,090	K A	ALL
5	パズルボブル2 (対戦練習モード)	31,459,320	GOM	ALL
6	ステークスウィナー	11億4990万円	GOM	ALL
7	鉄拳2 (ポール)	2′05″08	DOI	ALL
8	鉄拳2 (平八)	3′05″86	AHO	ALL
9	鉄拳2 (キング)	3′28″63	GOM	ALL
10	鉄拳2 (ロウ)	3′36″15	玉	ALL

サブカルチュア ☆=7 (131)

福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6 黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO (ケン)	3,476,500	その場神龍拳しか出せませんATC－まさし	ALL 連必付
2	湾岸戦争 (初級)	6,940,600	万年教習生 ちんかすくん	ALL 連付 話にもならん
★	湾岸戦争 (中級)	10,341,900	ROBOCOP	ALL 連付 ポアもやむなし
4	湾岸戦争 (上級)	18,375,800	ここらへんが限界値？ 引退スコア OOT	ALL ㊧付 モンキー旗同体制
5	ソニックウイングス3 (キートン)	2,680,[illegible]00	受検なので今月で引退 OOT	ALL 連付
6	ソニックウイングス3 (まお)	2,597,600	穴ウメ君 A I	ALL 連付
7	バーチャファイター2	650,280	来年はどこへ？ OOT	ALL 残♡×3 ノーマル設定
8	銃弾嵐 (スコット)	1,557,090	PS版暗黒舞踏返して TMFC－如月－㊐長	ALL ㊧付
9	ロックマンザパワーバトル (1～2コース)	789,200	Mr. X	ALL
10				

丸久小郡店ファミリーランド ☆=2 (8)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	26,446,440	LUS	ひとりでパズル ALL
2	ステークスウィナー	13億2390万円	るあ	ゼロファイター連 ALL 3[illegible]
3	ソニックウイングス3	1,058,500	T. K	P61ブラックウィドウ 2
4	ソニックウイングス3	1,704,400	しーろー	Ju87 ㊧ スツーカ 2－5
5	ソニックウイングス3	1,731,200	しーろー	晴嵐 連 2 4
6	ストリートファイターZERO	2,236,200	まさき	RYJALL ターボ2
7	パズルボブル2	40,264,480	店長 [illegible]	27面
8	バーチャファイター2	段位15段	山本一文 17才 社会人です	ジャッキー ALL
9	ザ・キング・オブ・ファイター'95	439,100	YAMADA	エディット ALL
10	バーチャファイター2	1′51″48	店長 カエラル㊚最弱	カゲ ALL

ゲームプラザミッキー ☆=14 (31)

広島県広島市南区的場町 1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ソニックウイングス3 (晴嵐)	2,9[illegible]2,500	「まりさん、こんにちは」 V. F－LFT	ALL 連付き
2	ロックマンザパワーバトル (フルコース)	74[illegible],600	「はい、こんにちは」 リスナーまかくん	ALL コース 1～2
3	将棋の達人 (本将棋)	123手	大島出来ない大島あみ	ALL
☆	超人学園ゴウカイザー (ブライダー)	1,272,200	大張さんに捧げる ハイブリッドまかくん	ALL ALL㊇ DX2
5	超人学園ゴウカイザー (シャイア)	486,900	神の御加護がありますように ねずきょ	ALL
6	超人学園ゴウカイザー (ゴウカイザー)	494,200	タネもしかけもないことを NEZ GYO	ALL
・	ハルスター	6,684,140	わからないけどいいかんしELH はち先生	ALL 連付き
8	ストライカーズ1945 (メッサーシュミットBf 09)	1,203,700	会長お元気ですか XRX いしはらくん	2周目4面 連付き
9	首領蜂 (タイプB)	30,794,010	CRX－サンモール	2周目5面
10	雷電DX (上級)	1000万＋α	研究室で寝る男 XRX－いしはらくん	3周目4面 ㊧付き

ゲームインプラザオリンピアン ☆=0 (19)

福岡県北九州市小倉北区京町 2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	2′29″56	寺田正夫	ALL ミシェール・チャン
2	鉄拳2	3′36″80	寺田正夫	1CALL (マーシャルロウ)
3	鉄拳2	3′54″16	R I	ALL ニーナウイリアムズ
4	鉄拳2	4′09″85	S. W	ALL キング
5	鉄拳2	4′49″05	W. Q	ALL ポールフェニックス
6	湾岸戦争	2,778,800	寺田正夫	1CALL (初級任務)
7	ストリートファイターZERO	1,415,100	T. 砂川	ALL リュウ
8	ストリートファイターZERO	989,400	S. F.	ALL ケン
9	ストリートファイターZERO	953,600	TOME	ALL サガット
10	ザ・キング・オブ・ファイター'95	212,050	J. D	ALL ジョー アンディ テリー

ビッグウェーブ ☆=4 (16)

高知県高知市曙町 1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂 (Aタイプ)連付	52,663,970	LAOS 長田仙人 一周目また甘い	ALL
2	鉄拳2 (キング)連・必付	1′29″18	やっと30秒切った スト研GUY	ALL 予選 59秒98
3	鉄拳2 (ロウ)連・必付	1′48″50	連勝サマサ (てもまた20秒も…よ	ALL 予選 1分2秒
4	鉄拳2 (ヨシミツ)㊩付	1′56″40	カズヤ！裏拳かわすオーマンプレマン㊀	ALL 予選 1分8秒
5	鉄拳2 (ニーナ)㊩付	1′58″76	スト㊊GUY	ALL 予選 1分10秒
6	鉄拳2 (平八)㊧・㊩付	2′17″56	スト㊊GUY	ALL
7	鉄拳2 (レイ)㊩付	2′18″98	スト㊊GUY	ALL
8	鉄拳2 (JACK－2)㊩付	2′28″03	LIP	ALL 予選 1分8秒
9	ストリートファイターZERO (リュウ)㊧付	2,009,900	LIP	ALL
10	ストリートファイターZERO (バーディー)㊧付	1,321,700	㊚派－LIP	ALL

ゲームゾーン灘店&境店 ☆=1 (13)

鳥取県米子市灘町 2－52 ☎(0859)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイター'95	446,660	TAK	連無し
2	ステークスウィナー	10億3290万円	あんかつ	ALL 連無し
3	パズルボブル2	35,453,250	TAK	27面
4	上海、万里の長城	576,810	LEE	30面 北京モード
5	鉄拳2 (吉光)	2′57″26	BCD	ALL
6	鉄拳2 (ニーナ)	3′25″70	A. H	ALL
7	鉄拳2 (ポール)	3′37″26	SUA	ALL
8	鉄拳2 (キング)	3′48″16	T. S	ALL
9	鉄拳2 (ジャック)	4′24″11	JAC	ALL
10	バーチャファイター2.1 (ジャッキー)	1′58″97	ARI	ALL

次回のスコア締め切りは **12月10日** (11日消印有効)

☆獲得数上位店(2・28号～12・30号)

順位	店名	今月	合計
1	GAME's WiLL	2	40
1	扇ケ丘レジャーセンター	5	40
3	プレイシティNASA杉本町	2	37
4	プレイランドスカイシアター	1	25
4	プレイシティキャロット巣鴨店	1	25
6	ゲームコーナーフジ	0	19
6	JOYCOM平店	3	19
8	モンキーハウス本館	2	17
9	ゲームプラザミッキー	2	14
10	ゲームスポットアテナ	0	13

ハイスコア通信担当者から

今月、GAMESWiLLが☆2個に対し、扇ケ丘レジャーセンターが「ロックマン」「ステークスウィナー」「ドラグーンマイト」「豪血寺一族最強伝説」「ストリートファイターZERO」で計5個を獲得しGAMESWiLLと同数の40個に並んだ。しかし、3位のプレイシティNASA杉本町も今月2個を獲得し、計37となっている。トップとの差はわずか3個となっている。4位に12個の差がついてしまっているが、4位以降の店は来年またがんばってくれ。

白熱しているトップ争いだが、今年の集計も残り1回と迫った。ゲーメスト大賞のトップの座はどの店になるのであろうか。来月が楽しみだ。

引き続きルール改正の件だが、各店公平にスコア争いができるように考えている。キャラ別集計の件、必の件、申請数の件、ほかあらゆるところを検討している。この号が出たあとに送る集計用紙の封書に新ルールの説明も送る予定だ。

てあたりしだいゲームリスト

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
11月発売					
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	8－4	発売中	11月中にネオジオCDを買うと、斬紅郎や、まだ見たことのないリアルバウトのゲーム画面が見れるのだ！
マーヴルスーパーヒーローズ	カプコン	格闘アクション	8－6	11月9日	
卒業証書	アトラス/ミッチェル	バラエティ	8－2	11月16日	
麻雀ときめきAVごっこ	日本物産	麻雀	KB	11月21日	スーパーCD麻雀シリーズの第7弾。プレイヤーはAVカメラマンとなり、女の子の映像を収録しよう。
ファイティングバイパーズ	セガAM2研	格闘アクション	8－3	11月上旬	AM2研の自信作!破壊力・爽快感をぜひお試しください。
ゲーム天国	ジャレコ	シューティング	8－2	11月下旬	しゃべりまくりが魅力の縦シュー。本誌ハイスコアキャンペーンもよろしく!
2度あることはサンドアール	セガAM2研	パズル	8－1	11月下旬	前作を越えるゲーム数を用意。誰でも楽しめますので、チャレンジしてください。
見てしんぜよう	カプコン	占い機		11月下旬	
パヅリ	バンプレスト	パズル	2－2	11月下旬	
キャノン・ダンサー	ミッチェル	アクション	8－2	11月下旬	
ピンボール	カプコン			11月下旬	
ナムコクラシックコレクションVol. 1	ナムコ	アクション/シューティング	2－1	11月中	
12月発売					
くにおの熱血闘球伝説	テクノスジャパン	アクションスポーツ	8－2	12月下旬	あのドッチボールが、ネオジオで帰ってきた。
テトリスプラス	ジャレコ	パズル	8－4	12月中	落ちモノの開祖テトリスが2つの新モードをプラスして登場。
闘神伝2	カプコン	格闘アクション	4－1	12月中	
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	パズル	8－6	12月中	ときメモファンの皆さま、どうぞご期待ください。
ミッドナイトラン	コナミ	ドライブ	4－2	12月中	もうしばらくお待ちください
電脳戦機バーチャロン	セガAM3研	シュミレーション	ハンドル	12月中	
マンクスTT	セガAM3研	ドライブ	8×2－4	12月中	
12月以降発売					
ナインティーンダブルエックス	カプコン	シューティング	8－3	1月	
全日本GT選手権・改	金子制作所	ドライブ	未定	96年2月	
沙羅曼蛇2	コナミ	シューティング	8－2	96年	AMショーからは結構変わってますよ。期待して待っててね。
GUARDIANS	バンプレスト	格闘アクション	8－3	96年	
隠忍	バンプレスト	格闘アクション	8－4	96年	
発売日未定					
オーバートップ	ADK	ドライブ	未定	未定	お久しぶりのレースゲーム!裏道がアツイぞ!
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	8－4	未定	11月中にネオジオCDを買えば紹介画面が見れる! リアルバウトは特に必見なのだ!
超神拳(仮)	ザウルス	格闘アクション	8－4	未定	
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	8－3	未定	
テレパチ	サン電子	メダル	パチンコ	未定	業界初のモニター式テレビパチンコゲーム
でろ～んでろでろ	テクモ	パズル	4－2	未定	のびてくっつく新感覚のパズルです。
ゴール!ゴール!ゴール!	ビスコ	スポーツ/サッカー	8－3	未定	ネオジオ用サッカーゲーム
NEO Mr. Do!	ビスコ	アクション	4－1	未定	あの名作Mr. Do!がリニューアルしてネオジオで復活。
パズルdeポン!	ビスコ	パズル	4－1	未定	ネオジオ用パズルゲーム
グランドストライカーII	ヒューマン	スポーツ/サッカー	8－3	未定	
大牌砦	メトロ	パズル	8－2	未定	前作「牌砦」がパワーUPして帰ってきます。ご期待ください。

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝4 (49)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2 ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ステークスウィナー	13億7040万円	競馬大好き！ヒワハヤヒデ岩本	ALL
2	パズルボブル2	106, 973, 110	村長 中島	ALL
3	ぷよぷよ通	653, 556	JIE	ALL MAX 15連鎖
4	鉄拳2	3′12″61	ゆい	ALL 風間 準
5	クォース	1, 443, 460	1P UMA あと4周で全一	4 9 ブロック5 95
6	(協力 プレイ)	1, 023, 220	2P DUE	4－9 ブロック5315
7	ツインビーヤッホー	11, 833, 640	AWA	ALL スペシャル
8	ダライアス外伝(Vゾーン)	13, 003, 590	穴うめ君	ALL 上V 連付き
9	ダライアス外伝(Z'ゾーン)	12, 179, 070	穴うめ君2号AMI	ALL 上2 連付き
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝1 (7)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	2′35″23	LED－SLO	ALL 連無 ジャック－2
2	鉄拳2	2′49″25	Mr－TOMONAGA	ALL 連無 ミシェール
3	鉄拳2	3′56″51	Mr－SUEZOU	ALL 連無 ポール
4	ストリートファイターZERO	2, 269, 600	MIO－K	ALL 連無 ローズ
5	ワールドヒーローズパーフェクト	11, 875, 600	Mr－HAWK	ALL 連無 エリック
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	407, 030	Mr SUGAMURA	ALL 連無
7	ヴァンパイアハンター	2, 151, 600	MIO－K	ALL 連無 フェリシア
8	餓狼伝説3	1, 936, 600	Mr－P・WDG	ALL 連無 テリー
9	風雲黙示録	360, 700	PA－KN	ALL 連無 獅子王
★	フライング・パワー・ディスク	292, 309	IPHA TN	ALL 連無 スペイン

ワンダーランド ☆＝0 (4)
宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(ローズ)	1, 247, 600	大分から来たAMI	ALL
2	ストリートファイターZERO(リュウ)	1, 257, 300	大分より来たAMI	ALL
3	ストリートファイターZERO(ケン)	1, 626, 800	神	ALL
4	ストリートファイターZERO(ソドム)	1, 776, 200	かみー	ALL
5	ソニックウイングス3(ブラックウィドウ)	1, 322, 800	Y. H	8面バミューダ沖深海まで
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝6 (216)
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(TYPE B)	31, 298, 100	リュードニクレス	1CALL
2	ソニックウイングス3(イルカ)	2, 899, 600	H. T	1CALL パイ×1
3	マジカルドロップブラス1(V. S. モード)	999, 998	くま	1CALL
4	ロックマンザパワーバトル(ROCKMAN 1－2)	726, 400	THT－HAN	ブリーステス使用 1CALL ロックマン
5	ステークスウィナー(ビーサイレント)	123, 990	ビーサイレント さいとう	1CALL
6	ダライアスタ外伝(上Vゾーン)	12億7825万円	リュード=クレウス	1CALL
7				
8				
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝1 (1)
鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

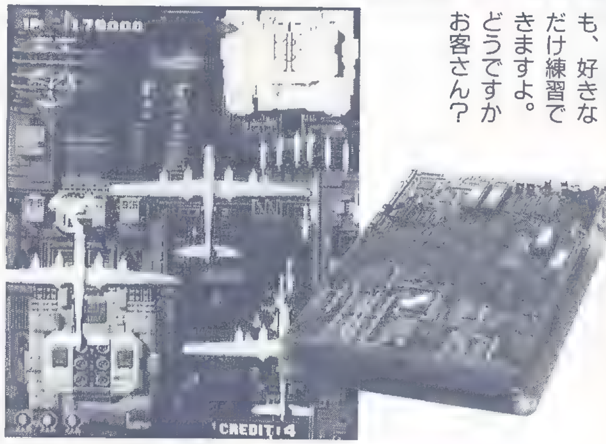
	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス3	1, 223, 600	AGC 魚屋	最終面 まおまお
2	ソニックウイングス3	1, 218, 300	AGC 魚屋	最終面 D. 335 ノファイル
3	ソニックウイングス3	1, 084, 800	AGC－ダライアス屋しん	最終面 IL2シュトリモビク
4	ストライカーズ1945	799, 100	A・97	2－1 P51 連無
5	ストライカーズ1945	874, 300	QP	2－1 P38 連無
6	ストライカーズ1945	821, 500	QP	2－1 スピットファイア 連無
7	ストリートファイターZERO	1, 649, 200	きなくろ	ケン 1cALL ゴウキ有
8	ストリートファイターZERO	1, 480, 600	H・T	アドン 1cALL
9	ストリートファイターZERO	1, 297, 000	あゆみちゃん	ローズ 1cALL
10	インディ500	2′28″456	AGC－GNR	INDY500 1stMT

締め切り 12月30日
発表　3月15日号
ハガキ　160ページ

今月もマニア魂をゆさぶるマニアックなアイテムをそろえたプレゼントコーナー。どれに応募しようか目移りするだろうけど、ハガキには欲しい品物を1つだけ明記して送ってね。

ゲーメスト提供
A ストライカーズ1945基板　1名

全国のシューターのみなさん、おまたせしました!!今号の基板プレゼントはあの激燃えシューティング「ストライカーズ1945」です。これさえ手に入れればあの、あっというまにゲームオーバーになってしまう2周目も、好きなだけ練習できますよ。どうですかお客さん?



ヤングコーポレーション提供
B ミンキーモモマニアックスセット　5名

インフォメーションのコーナーで紹介したミンキーモモのCDロムを1巻2巻とセットにして5名のみんなにプレゼント。



ゲーメスト提供
C 松本梨香ネエサイン&生写真セット　7名

ゲマナイで毎度おなじみの松本梨香ネエのサインに㊙生写真を付けてプレゼントしちゃうぞ!!



リバーサービス提供
D いろんなゲームのポスター　各2名

11月30日号の「ちょいと気になるゲーセンのお値段」という特集の時に、取材に協力してもらった「リバーサービス」さんという問屋さんから各種ゲームポスターをいっぱいもらったぞ。ハガキにはDのなにが欲しいとしっかり明記して送ってね。



①


②


③


④


⑤

今月の運だめし 12月30日号プレゼント

バンプレスト提供

E 新機動戦記ガンダムW(ウイング)ポスター 各1名

モビルスーツ大好きな君には、ポスタードリームというエレメカの景品になっている、ガンダムウイングポスターなんかがお薦め。これにも何番のポスターが欲しいかを、忘れずに書いて送ってね。



ムック天外魔境真伝プレゼント当選者発表

天外魔境～ZIRIA～
児玉完司君 岩手県
宮岡成憲君 大阪府
山本大輔君 高知県

天外魔境卍MARU
岸純平君 埼玉県
佐久間哲也君 茨城県
野間瑞穂さん 広島県

天外魔境カブキ伝
平田雅俊君 滋賀県
川手淳司君 岡山県
二宮佳美さん 千葉県

真伝店頭ポスター
藤木秀宣君 富山県
多田隼人君 徳島県
犬童真二君 愛知県
山岡友美さん 大阪府
和田学泰君 福井県
堤清和君 福井県
福田直紀君 宮城県
成田勝行君 青森県
北井正信君 大阪府
堀江知光君 静岡県

格闘秘伝の書&店頭ポップ
金井毅君 群馬県
山越龍二君 長野県
漆原良夫君 栃木県
漆畑貢君 静岡県
田原三知代さん 福岡県

ネオジオCD本体
目黒圭君 新潟県
水野智仁君 滋賀県
池上峻君 栃木県

CDソフト天外魔境真伝
片野幸博君 山口県
武藤淳君 愛知県
平田広大君 香川県
渡部満君 宮城県
安藤義泰君 岐阜県

ゲーメストノベルティセット
竹山訓司君 富山県
渡部浩司君 神奈川県
須山太君 神奈川県
山本博文君 千葉県
大野祐介君 神奈川県
武田淳君 長崎県
桜井恵子さん 高知県
岩崎美智子さん 福岡県
橋本浩一君 熊本県
松本良子さん 佐賀県

ゲーメストおたのしみ袋
赤西範之君 京都府
天野大輔君 富山県
三浦豪臣君 東京都
辻博和君 大阪府
山田和孝君 愛知県

真伝テレホンカードA
中嶋秀春君 福岡県
中野浩一君 神奈川県
長谷川守君 奈良県
浅山桜子さん 東京都
松隈武揚君 大阪府
遠藤秀史君 新潟県
北山美優さん 栃木県
鈴木正志君 宮崎県
宮本真希君 愛媛県
植松茂君 東京都

真伝テレホンカードB
藤野英樹君 石川県
森本清隆君 大阪府
古牧徹君 東京都
岡部和幸君 徳島県
土方義之君 福岡県
川原達彦君 大阪府
岩谷健君 青森県
岩本隆男君 愛知県
太田みゆきさん 北海道
鈴木幹広君 愛知県

真伝テレホンカードC
佐野貴之君 新潟県
松崎隆君 神奈川県
吉屋裕治君 兵庫県
酒井光徳君 山口県
富永豊君 長崎県
青島一行君 静岡県
今原健一君 愛知県
高橋優子さん 宮城県
牧野敬一君 愛知県
佐藤紀子さん 長崎県

真伝テレホンカードD
服部和弘君 愛知県
景山美和さん 香川県
太田滋君 新潟県
玉城拓郎君 沖縄県
渡辺美紀さん 北海道
宮越悟君 福井県
野田大介君 三重県
小澤和也君 長野県
太田英之君 山形県
岡部知行君 神奈川県

10月30日号プレゼント当選者発表

●バーチャ2&アストロ筐体
隈部龍三君 神奈川県

●カプコンTシャツ
伊藤昭暢君 東京都
荒井英一君 長野県
重光達敏君 大阪府
高田一仁君 群馬県
高見宏君 高知県
田所良子さん 茨城県
永井友和君 青森県
佐々木英則君 北海道
今野雄一郎君 北海道
山本和佳子さん 神奈川県

●ビッグタオルセット
水沼和博君 愛媛県
岩本奈緒子さん 神奈川県
郷原寿恵さん 大阪府

●AMショーカタログセット
小林健太郎君 千葉県
高屋智寛君 青森県
犬塚誠君 福岡県
望月政英君 静岡県
梶原一騎君 千葉県
鈴木正志君 宮崎県
高田圭一君 新潟県
高橋美栄子さん 埼玉県
草野真人君 埼玉県
山崎陽子さん 和歌山県
中茎正夫君 茨城県
不破敏之君 岐阜県
福井康仁君 北海道
大森知明君 東京都
小見山卓也君 東京都
工藤正樹君 群馬県
久保田知也君 和歌山県
坪井裕樹君 東京都
西田智広君 石川県
新井和也君 千葉県

徹底攻略

6面お手軽
スカイターゲット (セガ)

強キャラ・クラッシュ!!
鉄拳2 (ナムコ)

マッピーはおまかせ!
ナムコクラシックコレクションvol.1 (ナムコ)

壮大な企画実現か!?
キング・オブ・ファイターズ'95 (SNK)

続システム解析
サムライスピリッツ (SNK)

大特集 斬紅郎無双剣







特集
ゲームプレイヤー意識調査

ジェムを使いこなせ! (カプコン)
マーヴル・スーパーヒーローズ

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

コマンド技紹介続報!　(セガ)

ファイティングバイパーズ



一押しゲーム

CPU戦攻略　(セガ)

バーチャロン



攻略　●ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(コナミ)●ゲーム天国(ジャレコ)●湾岸戦争(ジャレコ)●ロックマン・ザ・パワーバトル(カプコン)●V.F.2.1(セガ)ほか

連載　◆狙うぞ!ハイスコア2◆ゲーメストアイランド◆ゲーム虎の穴◆アーケーダーほか

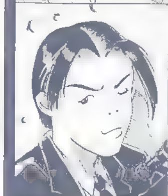
どこよりも早いシステム紹介　(ナムコ)

ソウルエッジ

ゲーメスト次号(No.160)は
定価500円
12月15日(金)発売!!



●今年の冬は寒くなるのかな。長期予報はあまり期待できないので安心はできない。ここ2、3年が勝負の年となるので気合入れていかなきゃね！うーむでもまだどこでコーチやるのか決まってない。やばいっす！話は変わりますが、ドライブゲームの名人として有名な佐々木宏さんが亡くなられた。私にとってあこがれの人でもあった。それ故、あまり話しかけることもできなかった。いろんな話、聞きたかったのに。非常に残念でならない。(ずる^{2})



●最近のハマリと言えば、やはりタクティクスオウガでしょう。多少スタートは遅れたけど、編集部では誰も進んでいない、ロウの道を進んどります。国家のため、多少の犠牲はしかたないのだ、と割り切って考えているけど、やりきれないものがあるゲームだよな…。かなりヘビーな話だけど、小、中学生はついてこれるのかねぇ。素晴らしいゲームなのに。(この間、声優の関 智一さんにサインもらっちゃった～！超～うれしかったよ！ももやん)



●ぐあー!!今年のアデダスの秋・冬は今イチさえないのが多くてちょいとガックリ。それに比べてナイキやリボの冬モノには一寸イカスのが見受けられてチトくやしーでーす。みたいな。
　話変わって、こーゆー仕事をやっていると、つい「このゲームはバランス云々～ゲーム性がどーたら」てことを初めに考えちゃうけど、やはし最初ぐらいは単純に「ゲーム」としての面白さにサルみたいに興じてもいいよね。頭使うのはその後でも。(渕健)



●巷でイロイロ言われている斬紅郎無双剣ですが、私を含めて、初代からのサムライプレイヤーはけっこう気にいってるんではないだろうか。1発の恐怖から生ずる緊張感。そしてその1発を当てるため、あるいは防ぐためのシビアな駆け引き。斬紅郎にはそんな「サムライらしさ」がある。しかし一方でそれを「待ち」だの「ハメ」の一言で否定してしまう人々もいる。一度自分でやってみてごらん。ハメること、待つことがいかに難しいか。(ギィ)



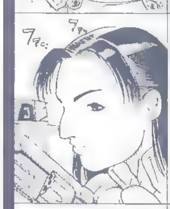
●やっと4回目の入院を終え、職場復帰。難病なので完治はしないらしいが、入院のサイクルをもっと長くしなければ。しかし、病院というところはなぜこんなにヒマなんだろうか？病院内にゲーセンがあれば、なんてことをいつも考えてしまう。でも病院では、いろいろな人と知り合い、勉強になり、それなりに有意義な入院生活でありました。
　みなさん体には十分気を付けましょう　(DAN病)



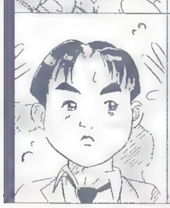
●今まで何となく買うのをシブっていた新世代機軍団だが、V.G.の登場によりプレステ購入が大決定。ナムコミュージアム2も10年ぐらい遊べそうだし、やっぱゲームはハードじゃなくてソフトだよね（基準がズレてるような気もするが…）。
　前にも言ったけど、僕はダッシュ大会準優勝のハマーさんではありません。確かに「通」な人には紛らわしいので、ひょっとしたら次号あたりからひら仮名になるかも。(はまー!?)



●みなさん初めまして、新人の借金です。仕事も少しずつ覚えてきて、ライターの方々に教えてもらいながら頑張ってます。今までの生活から一変して、かなり多忙な毎日ですが、非常に充実した楽しい生活となりました。さて、借金というペンネームですが、前々から使っているので知っている人も多いかと思います。前から知ってた人も、今日初めて会った人も温かく見守ってください。よろしくお願いします。(借金)



●旅に出たいです。一時期「サイパンに行こー！」って、やたら盛り上がったのに、スケジュールの都合でポシャリました。その後も、何度となく旅行プランを立てて、行く場所も、宿泊先も、乗る電車の時刻までも決めた挙句ボツ。精心的大ダメージ。いつになったら、ゆったりたっぷりのんびり旅に出れるんだろう…。もーっ！どこでもいーからどっか行きたいよーぉ!!
(AKKO)



●編集部のごく一部では、「新世紀エヴァンゲリオン」とゆーアニメの話題で盛り上がっている。毎週木曜日になると、「昨日の放送でさぁ」なーんて誰かがきり出すと、もう止まらない。そのままうっかり金曜日の朝を迎えてしまったこともある。こんなにTVアニメにハマったのは久し振り(10年振りくらいか？)。ゲームでここまでハマったのは…んん？何だろ？最近だと…。うーむ、まぁ、とりあえずバーチャロンには期待してます!!　(むねたつ)

OPINION 論

原点と目標を持つということ

石井ぜんじ

　ときどき、自分の原点を振り返ってみることがあります。なぜ、ゲームに対する仕事に関わっているか、それがはっきりしていないと、自分という人間は目先の仕事さえこなせないタイプです。人それぞれですが、本当は自分が何をしたいのかを常に感じていることは、誰もが多少なり必要なことだと思います。
　自分にとってゲームは何かというと、努力した結果が表せるものです。練習したり、考えたりすることによって、先に進めたり、点数が伸びたり、人に勝てたりするものです。
　その過程がつまらなくてはやる気にはなれません。最初から結果ばかり求めていたら苦しさしか残りはしない。けれども、努力した分だけ正当な、結果、が出てくるのか、私にとって重要なのです。
　人間は、いろいろな努力や、行為の積み重ねによって、さまざまな結果を残していきます。歴史を振り返って、無数の、のべ人数の為した行為の結果が、今の社会を築いているといっても過言ではないでしょう。
　はっきり言って大ゲサかもしれませんが、ゲームはそれの一つの縮図です。どのように斜に構えようとも、結果は努力と工夫の積み重ねによってしか得られません。人の能力にはそれぞれ違いがあります。人によって向き不向きはあるにせよ、原則は変わらないと思います。
　ゲームというのは、私に取って、それを教えてくれるものです。だから、高い点数を出す人達や、対戦ゲームの大会で勝てる人達は、結果を残していると評価できます。
　また、他者との結果の比較だけではなく、過去の自分と比較できるのが良い所です。昨日より確実にうまくなったと感じられるのがゲームの素晴らしいところです。うまい対戦プレイヤーに勝つという結果が得られなくとも、自分が進歩したのを感じられた時点で、ゲームを存分に楽しんでいると言えると思います。
　プレイヤーは、ゲームをとことん楽しみ、やりこみたいと思っている。作り手は、できるだけ面白い、質の高いゲームを作りたいと思っている。それぞれの想いが素晴らしいものなら、それを応援していきたいと思うのは当然の方向性です。
　その中で、自分の能力がいかに生かしていけるか、は常に考えていくべき命題です。自分の想像できる限り、発展的な方向性へ進むためには、いろいろなことを知り、深い理解と行動力を持たねばなりません。世の中は一筋縄でいかない、刺激に満ちあふれたところなのですから。

表紙の裏をとれ

　またか…です。今回関丸君かわいく描けたか不安ですが、どうでしょう。だめか？
　最近土ヴァンゲリ○ンがいい調子らしいですが、友人いわく〝新マンの演出〟だそうで。私も一応チェックしたところ（ムルチが気になった）すごいです、帰ってきたウルトラマン。子ども泣くぞ。
　というわけで昔のビデオ観てます。マーベルさんすごい。
地上人・藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

イヤー、今年もぶっとばしまくったゲーメストムックですが、とりあえず12月4日のアーケーダーと12月16日のサムライスピリッツ斬紅郎無双剣で本年は打ちどめ。しかし年明け早々には鉄拳2 Act.2がひかえてるぞ。イエィ。あと11月2日に発売になったカプコンイラストレーションズ、即日完売状態で購入できなかった皆さんゴメンナサイ。今、増刷してます。本屋で注文してね。(アナーキャー)

GAMEST 12月30日号

■平成7年12月30日発行　第10巻25号通巻159号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C･LAN　KA
MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立奈多　ACE　DSＩ　珈琲FREAK！　がっちん
Scho小杉　アディオスToshi　GED　K－TAN
DAN　ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　ピストンいとー
伊勢猫　SHO　POW　しじみ　借金
猿渡雅史　松井宗遠　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　野口　晶　内山厚子　杉田哲郎辻本
圭介　二田祐樹　入沢英明　木村　学　森川哲雄
峯山　健　水島摩美　吉田幸子　松田史征
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

ついに出た! ウワサのタイムアタックを攻略しよう



タイムアタックキャンペーン開始!!

ゲーム天国 THE GAME PARADISE!

ついに発売されて、お待ち兼ねのタイムアタックキャンペーンも同時に開始!オリジナルテレカが当たるぞ!

担当：M.D.S.－ジョッキー★笹岡

みなさん、もうゲーム天国はプレイすることができたであろうか?

まだの人も、プレイした人も、タイムアタックモードをプレイすることをオススメするぞ。

今回は、タイムアタックのモードに的をしぼって攻略していくことにしようと思う。

タイムアタックキャンペーンも開始されるので、そのためのアドバイスというワケである。

ノーマルモードについては、次号で攻略していくので、そちらのほうもヨロシク。

タイムアタックのポイントは、ズバリボーナスアイテムをいかに多く48050点にするか?である。

そのための方法などを、くわしく書いてあるので、これをよく読んで、いざ、タイムアタック!だ。

モモコのボンバー5態

前号で、モモコのボンバーの種類が5種類ある、と紹介したのだが、まだ発売前だったので、画面写真をお見せすることができなかった。

なので、この場に、モモコのボンバー全5種類を一挙公開しよう。

なかなか趣味に走っていてイイ感じだよね。

これがあるがためにモモコを使っている人も多いのではないだろうか?

タイムアタックモードでプレイすれば、ボンバーがたくさん溜まるので、かなり楽に全種類見ることができるハズだ。

だから、やっぱりタイムアタックモードは、一度はプレイしてみるしかないのである。

さあ、プレイだ。



これがおなじみ、超究極ハイパーボム!



2発目。小学生らしく健康的でよろしい。



3発目。小学生がバイトなんてしちゃいけません!



4発目。イ、イカーン!!そんな格好……うれしすぎる。



5発目。こりゃヤバイ。モモコがウエディングドレス着ちゃマズイでしょう。あ…愛のウエーブを感じる(…自爆)。

タイムアタックの基本を押さえよう

さて、ではここからが今回の本題である。タイムアタックをプレイするにあたって、知っておきたいことをまとめてみたぞ。

タイムアタックモードで目指すところといったら、やはりハイスコアである。

タイムアタックの基本、すなわちスコア狙いの基本でもあるので、絶対に知っておいたほうがいいぞ。

基本その1 キャラ回しについて

タイムアタック、すなわち、時間との戦いである。

決められた時間内(このゲーム天国では3分間)に、いかに多くの敵を倒すかがポイントなのだ。

敵キャラの出現してくる順番は、すべて決まっていて、必ず同じ順番で敵キャラが出てくるのだ。

ボスキャラを制限時間内に倒せるかもポイント。ボスを倒せば、ボスの得点(50万点)と、残りタイムのタイムボーナスが加算される。

ボスキャラは、出てくる敵キャラクターの、一番最後の最後に出てくることになっている。

ここで知っておきたいのが、"キャラ回し"である。

敵キャラクターの出てくる速さは、前の敵キャラをどれだけ速く倒したかに比例している。

このことをふまえた上で、出てくる敵キャラをなるべく速く速くに倒していくこと、それが"キャラ回し"なのである。

速く倒せば倒すほど次の敵の出てくるのが速くなる。積み重ねていけば、最後にボスを倒したときのボーナス得点も高くなる、というワケだ。



例えば、何もしないと、このボスはこの秒で登場。



速く倒しまくっていると、このボスが早く出てくる!

逆に、敵を倒すのが遅くなってしまうと、次に出てくるキャラの出も遅くなり、ひいては時間内にボスを倒すことさえツラくなってしまうのである。

このことは必ず知っておかなければならないポイントだ。

基本その2 得点システムを理解する

速く倒すといっても、ただ速く倒せばイイってもんじゃない。

ボーナスのシステムをよく理解して、一番効率の良い得点稼ぎを目指すのだ。

タイムアタックが終了すると、以下のボーナス得点が加算される。

●クリア後のボーナス

・ボーナスアイテム取得ボーナス

これは、敵の出すボーナスアイテムをいくつ取ったかで、取った個数×5000点。

しかし、一度死んでしまうと、取ったカウントはゼロに戻ってしまうので、ボスの所

で死んだら0点だ。

・自機ボーナス

これは、プレイ中にミスした回数×98000点が逆算される。

一度も死ななければ、引かれることはない。

・残りタイムボーナス

これは、ボスを倒してクリアしたときのみ、残ったタイム×50000点入る。ボスを倒せないと0点なので注意しよう。

…さて、このことから言えることはひとつ。

「死なない」

これである。いかに死なずして、速く敵を倒すか？これがポイントである。

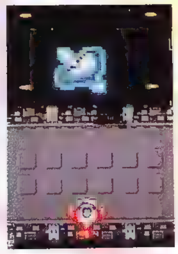


クリアボーナス画面。とにかく死ぬな。

基本その3 ボーナスアイテムの法則

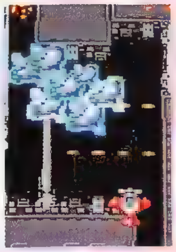
クリアボーナスの次に大事なのが、このボーナスアイテムである。





これは小ナス。1000点から1万点までアップ。

分裂ナス。分裂させて取ろう。



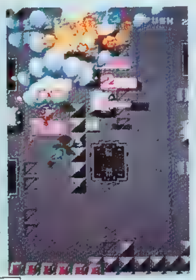
ジャレコナス。49050点だ。

ボーナスアイテムは、普通に出てくる小さいヤツ（1000～1万点）、6個の小ナスに分裂する分裂ナス（そのまま取ると50点）、ある条件を満たすと、小ナスのかわりに出てくるジャレコナス（48050点）の3種類がある。

できることなら、小ナスはすべてジャレコナスにしてしまいたい。なんといっても一番点が高いからだ。

で、その問題の"ある条件"なのだが…、

小ナスを続けて取っていき、小ナスの得点が、1万点になっている状態（次に取ると、1万点という状態、つまり7000点が表示されているとき）、もしくは、その1万点で取れる状態が継続しているときに、その時間内に出した小ナスが、ジャレコナスに変化する。



7000点で、次に取ると1万点というときや…、



1万点のボーナスが継続中のときに…、



ナスを出すと、これがジャレコナスになる。

…ということだ。

つまりは、小ナスを連続で取りつつ、小ナスを出す敵を倒せば、その敵の出したナスがジャレコナスになるというワケである。

効率よくジャレコナスを出すには？

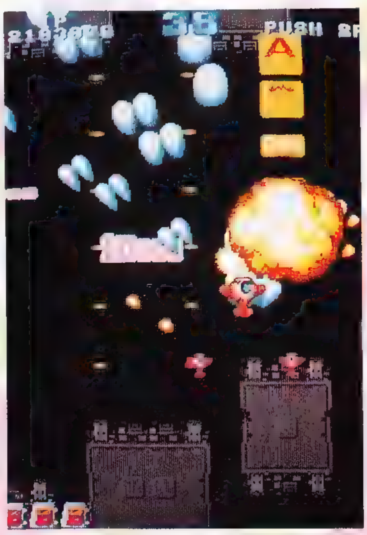
出し方がわかったら、今度はより効率いい出し方を考えよう。

といっても簡単で、要は、小ナスの得点が7000点になったのを確認したら、その時間のうちに、一度にできるだけ多く、ナスを出せばよいのである。

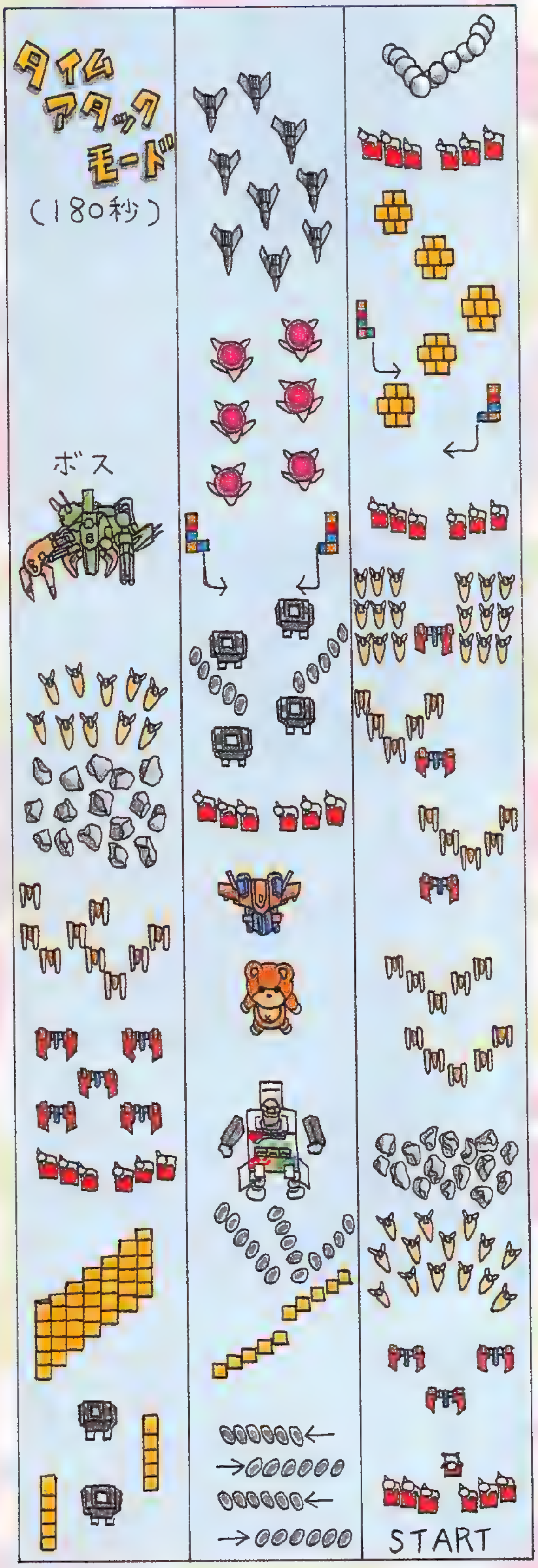
一番簡単な方法は、小ナスが7000点になったところでボムを使う方法。

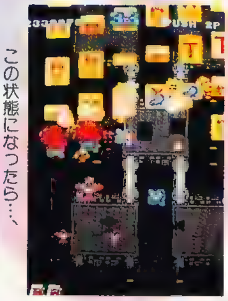
ボムは、各キャラ攻撃力が違うので一概には言えないが、画面全体に攻撃力を持つボムならば、そのとき画面に出ている敵の出すナスが、すべてジャレコになるという寸法である。

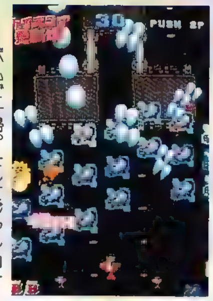
ボムを使わない場合は、小ナスが出ても、次の敵が出て



わずかな時間なので、急いで倒しまくる!




この状態になったら…、


ボムで一掃。そしてジャレコナスがいっぱい。

くるまで待って、その敵を倒すときに小ナスを取っていけば、上手にジャレコナスが出せる。

このテクニックを、「つなぎ」と言い、かなり重要なテクニックである。


小ナスがあってもちょっと待って…、


次の敵が出て来た所で、撃ちながら取ろう。


ほうら出た。ウハウハ。

どの場所の小ナスを残しておいて"つなぐ"かが、パターン作りのポイントとなるぞ。

タイムボーナスも重要だが、ただ単に速く倒せばいいってもんじゃないのだ。

必ず身につけておきたいテクニックだ。

応用その1 分裂ナスの使い方

分裂ナスは、分裂させるには、ショットを当てなければならない。

ショットを一発でも当てると、分裂してしまう。

"つなぎ"たいときには、この分裂ナスを分裂させずに出しておいて、他の敵を撃ちつつ置いておいた小ナスを取り、小ナスの得点が7000になった所で、他の敵&分裂ナスの両方を壊す、などという高等テクニックも使用することができるのだ。

逆に、分裂ナスは、撃たないと分裂しないため、出るまでに多少時間差がある。

そのため、急いで壊したつもりなのにつながらなかった、なんてこともある。

なので、分裂ナスが出る所は、キチンとチェックしておいて、分裂ナスの撃ちもらしなどのないようにしたいところだ。

応用その2 ボムを有効に使う

ボムの性能は、各キャラ違う。

つなぎのためには、なるべく攻撃判定の広いボムが有効である。

例えば、Z-D-NEのボムは、画面全体をカバーしてくれるので、つなぐにはもってこいのボムだ。

エクセリオン&モモコのボムも、比較的つなぎに向いている。しかし、後ろや真横には攻撃できないので、やっぱりZ-D-NEが一枚上を行っている気がする。

また、ボムを直接攻撃に使わなくても、ボムの無敵時間を利用して、無理矢理敵を撃ちに行ってつないだりするのが常套手段だ。


Z-D-NEのボムは、画面全体を攻撃できるので、つなぎに便利。


エクセリオンやモモコのボムもわりと使える。

ボムの使いかたひとつを取っても奥が深いので、まだまだ使いみちはあるハズである。あとはキミの手でパターンを作るのみ。


ボムの無敵を使って、無理矢理つなぐ。重要。

無敵時間などについては、前の号で紹介しているので、参考にしてもらいたいぞ。

いよいよスタート! 具体的にジャレコ点を狙ってみよう!

ここからは、タイムアタックのモードの中での、実際のジャレコナスの出しかたなどのパターンを見ていこうと思う。

解説したいところはたくさんあるのだが、今回は4カ所のポイントについて見ていくことにしよう。

載っているマップをもとにして、このポイントを押さえつつ、キミなりのタイムアタックをしてくれ。参考になってくれたら幸いだ。

なお、今回はサンプルとして、プレイヤーキャラはプーペラを使用しているが、何もプーペラでなくとも、このパターンは実行できるので、同じようにやってみよう。

しかし、一応ショットには連射がほしいところだ。溜め撃ちもあるので、連射するボタンとそうでないボタンの2種類を付けてくれるお店があればベストだ。

ゲームセンターのお店のかたは、ぜひこのゲームには連射を標準装備させてほしい。インカム向上間違いなしなので、お願いします。

ポイント1 隕石地帯

スタート直後と、最後のほうの2カ所に、隕石地帯がある。

この隕石地帯では、ボムを使ってでも、ジャレコナスを狙っていこう。

まず、隕石が出現したら、軽く"5個だけ"破壊する。

破壊したら、ちょっと引きつけてから、ボムを使用。ボムを使って無敵時間を利用して、すばやく小ナスを4つ取る。


隕石を、5個だけ壊す。


ボムを使って、無敵で小ナスを取りに行き…、


残りの隕石を壊せば、ジャレコナスだ!

そして、ボムの威力で残りの隕石がナスになれば、大成功という感じだ。


5つ目の小ナスを少し遅らせて取れれば確実。

念のため、5つ目の小ナスも1万点で取っておくとカンペキである。

ポイント2 カメさん地帯

分裂ナスを出すカメが、左、右、左、右と計6匹出現する地点。

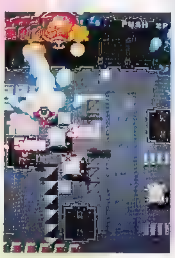
ここは、ちょっと頭を使わないといけないような気がするが、実はそんなにムズカシくない。

まず、最初の2匹を速攻で倒す。


出現地点を覚えて、速攻だ。

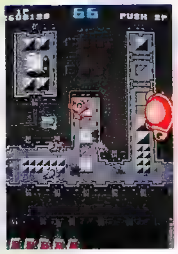
そしたら、出てきた小ナスは取らずにおよがせておいて、3つ目のカメを撃ちながら、1匹目の出した6つの小ナスを回収しよう。

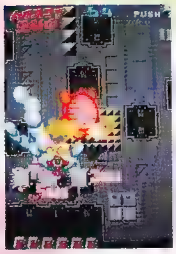
すると、3匹目の出す小ナスがすべてジャレコナスにな


3匹目。左に戻って、小ナスを取りつつ倒す。

るので、同様のことを、4匹目でもやる。

5匹目と6匹目は、5匹目の出したナスを置いておいて、6匹目を左に誘導（自機とタテ軸が合うと寄ってくる）して、ナスを取りつつ倒せるようにしよう。


5匹目の出したナスを置いといて…、

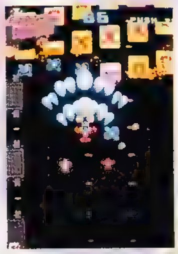

6匹目をこっちに誘導し、撃ちつつ取る。

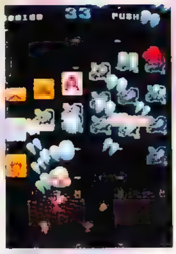
これでジャレコナスをたくさん取れるぞ。

ポイント3 EXTRA地帯

最後のほうに、EXTRAと書かれた板が大量に出てくる地点がある。

ここは、エクセリオン、モコ、Z－D－NEなどは、ボムの性能を生かして、大量のジャレコナス取得のチャンスである。

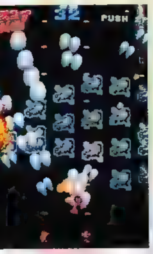

初めに5個小ナスを出しておいて…、


ボムを使って、取る。すると…、

まずここも、隕石同様、5個くらい壊しておく。

そして、ボムをEXTRA板の全体に当たるような感じで使いつつ、小ナスを取ればOK。

うまくいけば、写真のように大量のジャレコナスが!!絶対に狙いたいポイントだ。


うまくやれば、こんなにジャレコナスが!!超グッド。

ひとつ注意すべき点は、ボムの攻撃力が発生する時間。かなり時間をおいてから攻撃力を持つボムは、そのタイミングに合わせて小ナスを取らないといけない。

この場所は、失敗してしまうと逆にヒサンなことになってしまうので、注意してタイミングを極めよう。

ポイント4 ボスラッシュ地帯

中ボスクラスが3匹連続して出現する地点。

速攻で倒すのはもちろんだが、それだけでは芸がないので、無理矢理ナスをつないでみよう。

まず、1匹目。

1匹目は、最初に張り付いて連射しておけば、速攻ができる。どこまでねばれるかがカンジン。

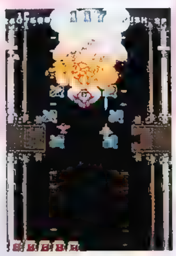

最初の奴は、ここまで張り付く。

そして、そいつが出す小ナスを、取らずに2匹目のクマが出てくるのを待とう。

クマが出たら、出現直後から連射して撃ち込み、ギリギリまで張り付いたのち、小ナスをゆっくりと時間をかけて取ろう。左側から取っていくと、奴の弾をかわしやすいぞ。

この間もずっと連射し続けていれば、クマは倒れ、分裂ナスを出す。

このタイミングと、小ナスを取るタイミングがバッチリ合えば、ここでもナスをつなぐことができるぞ!


クマは最初、こうやって張り付いて…、


クマが移動を始めたら、小ナスを回収し始める。


ショットを撃ちながら、ゆっくりと小ナスを回収。


成功してタイミングがあえば、見事ジャレコナスになる。

連射がないとチトつらいが、要は、小ナスをいかにつなげる有効時間内で、ゆっくりと取ることができるかがポイントだ。あせって取ってしまっては失敗するぞ。

ここが今回いちばんむずかしいと思われるポイントだ。これができれば、今回は合格。

次回はノーマルモードを攻略するぞ

次回はノーマルモードを1面からやっていこうと思う。実はノーマルモードもパターン作りが熱いので、ハイスコアを狙ってみるのも面白い。

面数は全部で6面、そして6面をクリアしてあることをすると、2周目が始まるそうだ。2周目は例によって撃ち返しバリバリのツライもの。

どこまで行けるかわからないが、ガンバるのでヨロシク。

★★ゲーム天国タイムアタックキャンペーン★★
応募の決まり

●タイムアタック部門

5人のキャラクターそれぞれ、タイムアタックモードでのスコアを競ってもらいます。

本誌に付いている応募ハガキに必要事項を記入し、編集部まで送って下さい。

複数のキャラクターで応募したい場合は、応募ハガキのコピーを使用しても構いません。同じ人が1つのキャラクターで何通応募しても構いませんが、有効なのは、1つのキャラクターにつき一番得点の高い記録のみです。上位の独占はできません。

記録は、ノーマルランク、1人プレイでのものとします。

●イラスト部門

ゲーム天国に関するイラストを募集します。このゲームに関するイラストであれば、基本的にどんなものでも構いません。

官製はがき（またはハガキ大の大きさの紙）に、イラストを描いて、ゲーメスト編集部「ゲーム天国タイムアタックキャンペーン・イラスト部門」係まで送って下さい。

イラストに限らず、文章ネタでも一応オッケーです。

優秀な作品については、ゲーメスト本誌に掲載されます。

●各賞について

タイムアタック部門にて優秀な成績をおさめた人（各キャラクター上位5名）、イラスト部門で本誌に掲載された優秀な人には、ジャレコさんからステキな賞品が与えられます。

●賞品

そうま竜也先生原画のセルイラストを使用した、「特製ゲーム天国テレホンカード」 150名

ゲーム天国に出演の5人の声優さんによる、サイン色紙 5名

ゲーム天国に出演の5人の声優さんの、特製グリーテンィグカード 12名

「ゲーム天国」インストカード・ポップ 10名

「ゲーム天国」チラシ 30名

※テレホンカードについては、数が多いので、各賞に入賞できなかった人の中からも抽選で何名かにあげたいと思うので、自信のない人でも、テレカ目当てで応募してくれて全然構わないぞ。

●締め切り

第一回締め切り 12月15日（消印有効）

第二回締め切り '96年1月31日（消印有効）

集計&発表を2回に分けて行います。第一回の発表は2月29日号（1月30日発売）の予定です。みなさん奮って応募しましょう！


これがオリジナル。ほかじゃ手に入らない!!


このほかにも、賞品が盛りだくさん!!

戦え!!最強戦士!!

キャノンダンサー CANNON-DANCER

©ミッチェル

少し気が早いが
今回はステージ4の攻略をしていこう。

担当：SHO

そろそろゲームセンターに出ると思われるキャノンダンサーだが、今回はステージ4の攻略だ。

ステージ4

ステージ4の初めのほうは空中戦になる。
空中といっても、ずーっと空中に浮いているのではなく、ひし形のクリスタルにより、強制的にジャンプさせられるのを利用するのだ。

ステージ4が初まると画面の左下にクリスタルがあるので、それに乗ってジャンプすると、ポンポンとクリスタルがあり強制的に進まされる。

このとき空中にステージ3で登場した黒くめの弾を連射してくるコマンダーがやってくるので、攻撃ボタンを連打することを忘れないようにしよう。

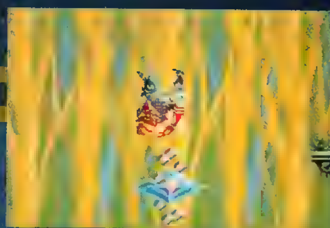


黒コマンダーは強いので早めに倒す。



これがジャンプさせられるクリスタル。

また、画面上に黒いコマンダーが多いときは、クリスタルで垂直ジャンプをくりかえして倒してから先に進めば安全だ。



これにはね跳ばされるわけだ。

そしてポンポンジャンプしていくと（なんかジャンプしてばっかり）ステージ2のボスの場所のように、強制的に石のまわりをぐるぐる回ってしまうところにやってくる。

この円の中央には黒いコマンダーが銃を連射しているわけだが、ぐるぐる回っていれば弾をくらうことはない。

中央のコマンダーのいるところには足場があり、そこに乗ることができる。

やり方は強制的にぐるぐる回っているときにジャンプボ[illegible]できる。

このときに時計の針でいうと、ちょうど10時ぐらいの位置でジャンプボタンを押すと中央の足場に乗ることができ、黒いコマンダーを倒すことが可能なのだ。

[illegible]ら、少し右にある体力回復アイテムをとり忘れないようにしよう。

アイテムを取ったら石の足場からクリスタルがあるのでジャンプすると、また同じ状況になり、強制的に石のまわりを回されるので、先ほど紹介したやり方と同じ方法でクリアすれば問題ない。

ここで、まちがって下に落ちてしまったりしたときにどうするのか、または、始めから空中戦にいくのではなく地上を進んでいったときの攻略



このまわりをグルグル回される。



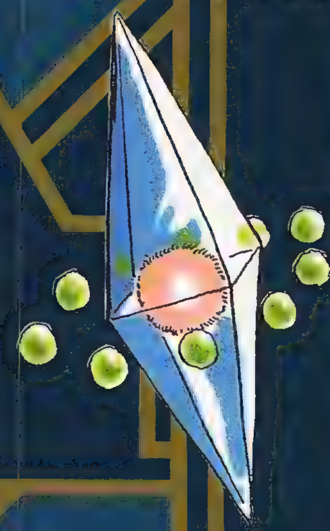
この位置でジャンプボタンを押すと…、

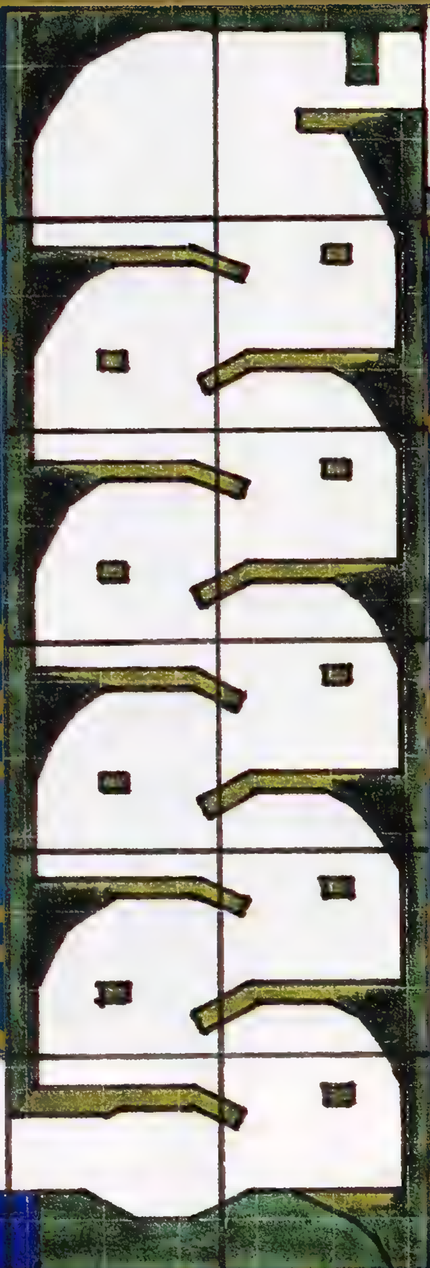


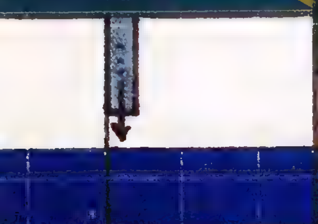
ちょうどここに落ちる。



石の少し右にいけばまたクリスタルがある。





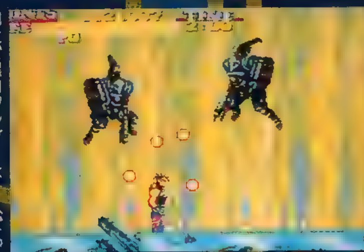


をしていこう。

基本的に以上は空中を進んでいくのがキツイ。

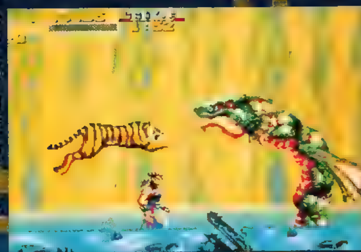
というのは黒いコマンダーが画面上に3人くらいで出てきて弾をバラまくので、ダメージは覚悟しよう。

[illegible]首みたいな敵が出てきて、ダメージをくらうと非常に痛い。


地上で黒コマンダーは3人くらいで出てくるのでキツイ。

他の敵もいっしょに出てきて、さばききるのはキツイ。中でも虎と、黒いコマンダーの攻撃をかわしつつ恐竜を相手にするのはキビシすぎるので、地上戦はあまりオススメできない。

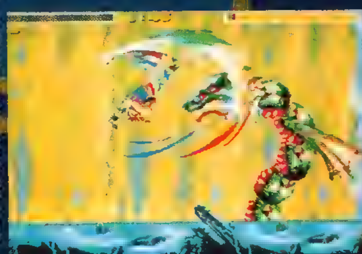
[illegible]のに虎を倒してから恐竜と戦うようにする。恐竜は首をのばして攻撃してくるので、首の

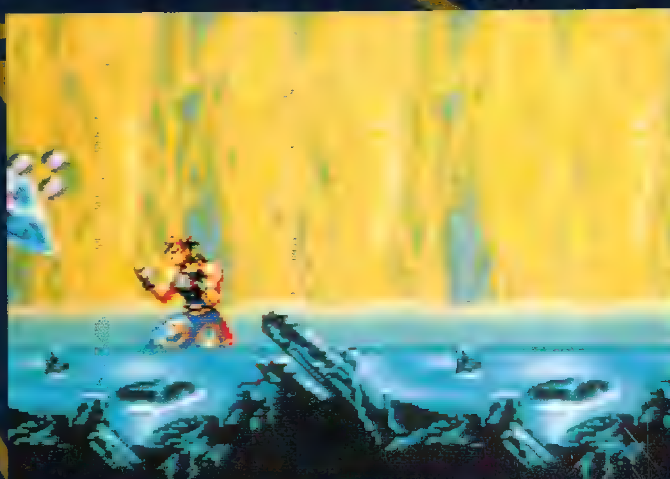

恐竜と虎が同時に出てくる。

[illegible]できるところで待って、首の引き際に攻撃するようにすれば、まずダメージはくらわないだろう。

問題は飛んでくる黒コマンダーで、つねに空中にいるので、こちらもジャンプして出現したらすぐに撃墜するようにしたい。

空中を進みたいのに落ちてしまった場合でも、画面の左


恐竜は首の戻り際に攻撃しろ。


左に歩けばジャンプクリスタルがあるので乗っていこう。

に少し進むと上にジャンプするクリスタルがあるので、それに乗って空中に戻れば問題はない。

どちらも同じ状況が2回続いた後は少しひらけた空間で地上戦になり、ここで絶対恐竜の首が出てくるので先ほどの方法で倒すようにする。

恐竜を倒してさらに進むと[illegible]

そこに待ちうけるのは狄の戦士だ。

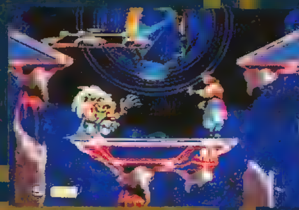
狄の戦士は3人いるのだが、ステージ2でどの狄の戦士と戦ったか、どのルートを通ったかによって決まってくる。

戦う順番はステージですべ[illegible]の攻略で書いたように、初めの分岐で上がカノンス、中がウィルフ、下がティアノンになっていて、中ボスを倒したあとの分岐が2つある。

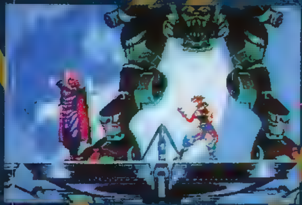
カノンスのルートに行った

場合、2つ目の分岐で上に行くとティアノン、下がウィルフ。ウィルフのルートで行くと、上がカノンスで下がティアノン。ティアノンルートで行くと、上がウィルフで下がカノンスという具合いになっている。このルートにより、ステージ3、4の秋の戦士が決まってくる。2、3ステージで戦った残りの1人がステージ4の中ボスというわけ。

出てくる戦士の順番はわかったと思うが、ここで戦士と戦う場所の選択にせまられる。


2面がウィルフだと…


3面がティアノン。


よって4面はカノンスなのだ。

この3つの場所だが、今までに戦ってきた、ステージ1、2、3のボスの場所になっている。どの場所を選んでも良いがステージ3の場所が広くて、どの戦士が来ても戦いやすい。


この3つのクリスタルを攻撃して、ステージセレクトだ。

倒し方はステージ2で攻略してあるので参考にしてほしい。

さて秋の戦士を倒して終わりではない。ここからが問題なのだ。

面の感じが一変し、上へ上へと進む場所にでる。

ここの進み方はわからないとまず一人は失ってしまうのでよく覚えてほしい。

上へ進む一段ごとに弾を連射してくる敵が一人ずついる。この弾をくらうと非常に痛いので、まず右の壁にはりついて弾の軌道を変える。そうすると右の壁に向かって弾を撃つので、そこから一気に左へスライディングをする。

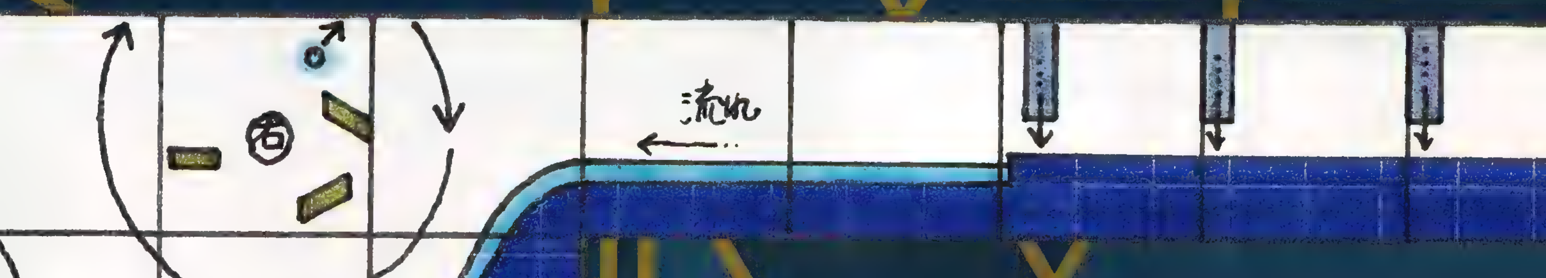
スライディングをして相手の真下にきたら弾の軌道も真下に変わるので、その前にすかさず垂直ジャンプすれば相手に密着することができる。

密着してしまえば弾をくらうことはないので攻撃すればあっさり倒せる。

一段目はこれでいいのだが、二段目は、同じ状況と思えば上と左に弾を連射してくるやつがいる。ここはやっかいなところなので覚えてほしいが、一人目は先ほどのやり方でいい。そこから上の敵を倒しにいくのではなく、左にいる敵を倒しにいく。

一人目を倒した場所から左にスライディングをして攻撃。できればスライディングから投げを狙うのがいい。







右の壁にはりついて、弾の軌道を変える。



そこからスライディング!!



そしてこの位置にたどりつけばOK。



[illegible]ることもあるが、それはしょうがない。

左の敵を倒したあとは、左の壁にはりついて、上の敵弾の軌道を変えてから今度は右にスライディングをして真下にいけばOK。

あとはジャンプして相手に密着すれば楽勝だ。

ここではいち早く自分のパターンを見つけて、一番楽な方法で進んでいってほしいものだ。

最強のボス登場

さあ、いよいよステージ4のボスが登場する。

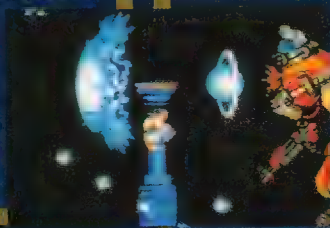
このボスは非常にカタく、攻撃力もハンパではない。ここにくるまでになるべくダメージを受けずに来たいものだ。

さてボスの攻撃パターンだが、地上にいると、バウンドする弾を発射してくる。ジャンプして上に逃げると上に波動砲を撃ってくるので、上にも下にも逃げ場がない。

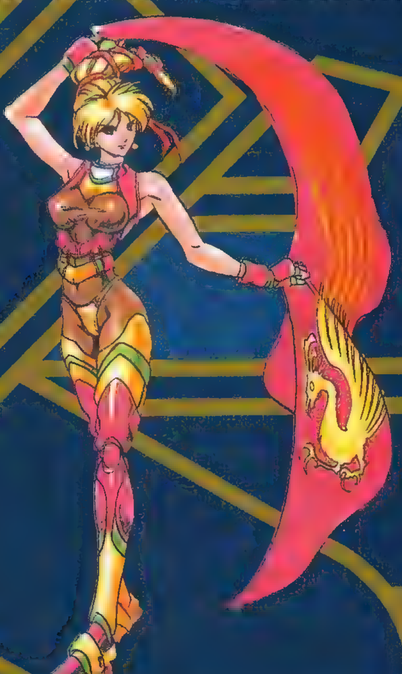
初めてこのボスと戦った人は、どうやって勝つのか考えられないぐらい強いのだ。

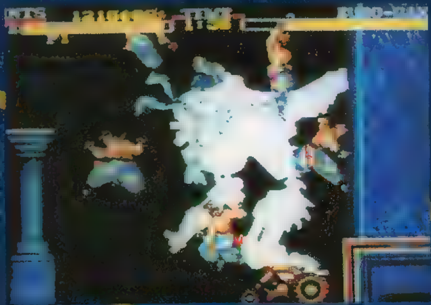
では、どうやって倒すのかというと、初めに麒麟星祭りを使うのだ。しかも最大級の星祭りを使う。その後に下のバウンドショットのバウンド地点に立ち、弾を撃ってきたらジャンプして攻撃をする。

このときに多少のダメージをくらっても気にせず、ひたすら攻撃をすればギリギリ倒すことができる。



バウンドショットと波動砲の極悪な攻撃。



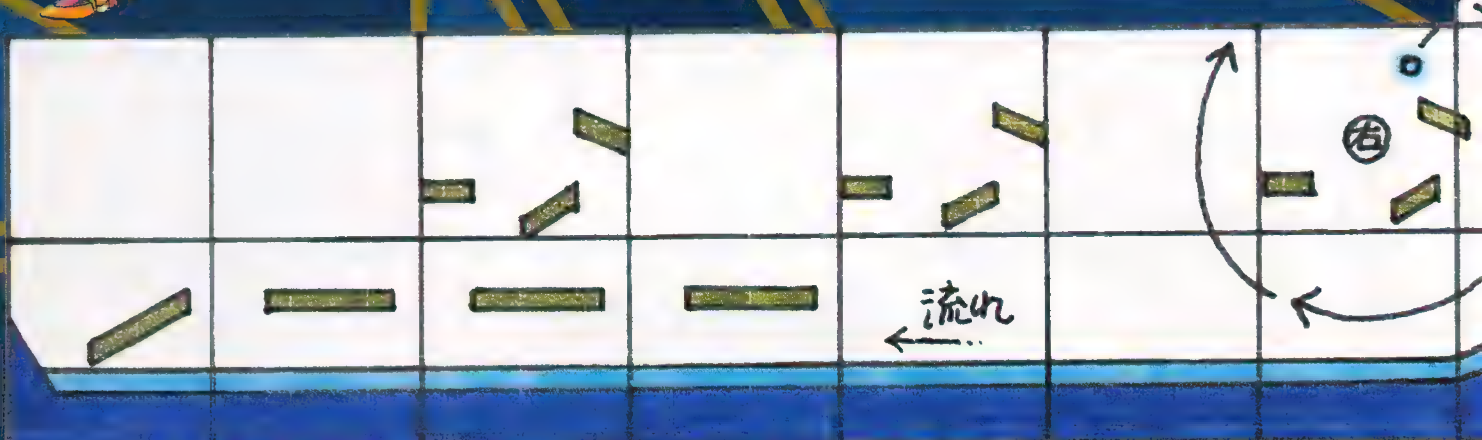


開幕に[illegible]をフルに使って[illegible]



[illegible]

以上でステージ4の攻略を終わる。ザッと紹介してきたのでわかりにくいかもしれないが、自分でプレイしてみて見直してほしいと思う。



後半のステージに突入!

スカイターゲット・キャンペーン始まる!



進めば進むほど敵の攻撃も激しくなる!100%を狙って無茶するか、クリアのために生き抜くかは君が決めるしかない!

担当:ずるずる



DXタイプ

どこを通ると楽になる?

このゲームを真面目に攻略している人でやさしいゲームだと思う人はどれだけいるだろうか。

ここでいう真面目というのは、得点を稼ぎ、HIT数を稼ぐこと。必死に敵機を追う中で、ミサイル、砲撃をよけることは至難の業といっていい。

難しさが生まれる原因は、1機残らずロックオンしようとするとき、自機の動きが止まってしまうこと。

止まってしまうとどうなるか。そりゃもうホーミングミサイルの人気を一人占めすること間違いなし!

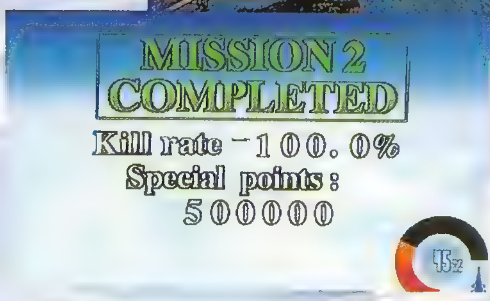
敵を残さずロックし、しっかりよけるということは、まずアドリブ的な攻略では不可能といっていいだろう。この手のものは、完全パターン化が望ましい。

さすがに現段階ではちょっと無理なので、少しでも先へ進みたいところ。その近道となるとどこを通ればいいか。

私の感触では、左のルートを進むほうがいいのではないかと思うが、いかがかな。



ミッション1、100%!



ミッション2、100%!

当然狙うは100%!

100%を取ることは至難の業と書いたが、実際にやってみると、やはりダメージを受けやすい。ダメージを受けないようにプレイすると、敵機を追うことができず、数機を逃してしまい、80から90%になってしまう。

ただ単にゲームを楽しんでいる人は、ただ先へ進むことしか考えないと思うが、このゲームを極めんとする人は、もちろん先へ進むことも考えるし、それは最低限の目標。

最大の目標は、出現する敵をすべて撃つことにある。

この根底には、とにかく高い点数を狙うという目標があるからだ。その第一歩となる稼ぎが100%なのだ。

100%を取るとボーナスは50万点。1機逃すとなんと40万点以上変わるのだ。



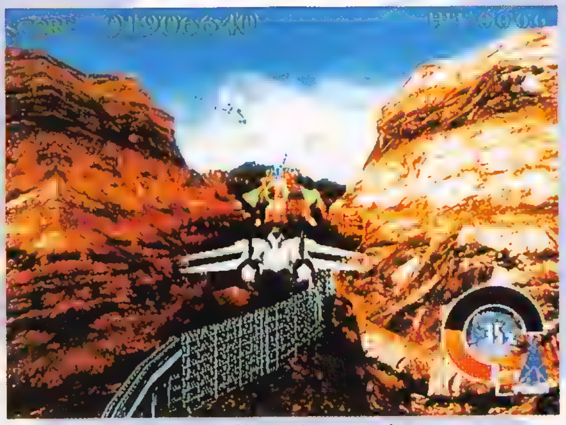
まだまだこれからだぞ!



スタンダードタイプ



広い谷へ。上空にいる敵機は発見しやすいが…。



エリア5「キャニオンステージ」のスタート直後。ヘリが出現。





谷間にはこんな橋も！ぶつかりそうだが、大丈夫。でも視界が。

視界の悪さがライバル

さて今回見ていくステージは、急降下ステージを終えたあと、2つあるエリア5だ。まずは左のルートのエリア5「キャニオンステージ」を見ていこう。

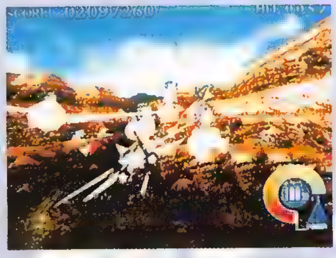
ここのステージは、そのステージ名からもわかるように谷を飛ぶルートである。両側を岩壁に囲まれ、動きにくそうに思われるが、飛ぶ範囲が確保されている（決められている）ので、岩壁にぶつかることはない。もしぶつかると、5％のダメージを受けてしまう。

このステージの敵は、前方から飛来する戦闘機、後方から現れる戦闘ヘリ、列車型の戦車、そしてこの狭い谷にも出現する中ボス、大型の爆撃機、ちょっとした平地に設置された砲台、そして締めとして超強力なボスがいる。

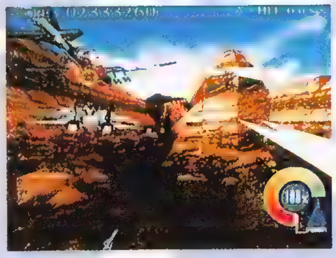
岩壁にぶつからないことをいいことに、あっちゃこっちや逃げまわりながら、敵をどんどん撃ち落としていく。

前方から出現する敵は、三角のマークで表示されるので見つけやすそうだが、それは後ろの背景が空のような明るいものの場合のみ。その出現が岩壁上ならそのマークは見えづらく、発見が遅れる。怖いのはその発見の遅れから起こる敵の増加だ。生き残っている敵が多ければどうなる？そう、ミサイルの嵐となる。

よーく目を開いて逃さずロックしていきたいところだ。



次々とロックオン！標的は砲台。砲撃に気をつけて飛ぶこと。



中ボス登場。ちゃんと狙って撃ってくるので、止まらないこと。

ボスは超大型戦車だ！

エリア5「キャニオンステージ」のボスは、重武装地上戦艦DD-22「ハースニール」だ。

軽量・高剛性の新素材金属を用い、巨大な代物の欠点である自重の問題を解決し、強力な動力を使用することで、地上物としては驚くべき速度を得た超巨大戦車だ。

地上でしか活動の場がなく、その巨体から使用条件が限定されるため、汎用性の低い兵器ではあるが、そんなハースニールの最大の特徴は、戦闘状況に合わせトランスフォームが可能だという点だ。

走破性の向上や射角の拡大、攻撃力の増加を図るため、4つの動力ユニットで艦本体をリフトアップできるのだ。

その攻撃力は要塞並みだ。



「ハースニール」登場。こんなにでかいものがこんなに速い！





ミサイルが！火柱に当たるとダメージを受けるので注意したい。

AREA5 北海ステージ



天候、地形の影響は？

右のルートのエリア5は、「北海ステージ」となる。

ここのステージは、その名からわかる通り、寒々とした風景を持ったものだ。

ステージの展開としては、



エリア5「北海ステージ」スタート直後。戦艦が相手だ！

海と陸地を交互に飛び越えていくような感じ。その地形から考えられる敵の攻撃は、海、陸地からだが、このステージでの下からの攻撃は、戦艦からのみとなる。海に出たときは海上にも注意を払わなければならない。

下からの攻撃が海上に出たときのみとなると、メインの攻撃は空ということになる。

このステージの空は、寒い地方なためかやや暗い。そのため、まだ敵が遠く先、点の状態での発見がしにくい。

でも隣の「キャニオンステージ」に比べれば見やすい。



敵機の出現も多くなってくる。ロックオンも大切だが、死ぬな。



中ボスクラスの攻撃は、砲撃が中心。確実に狙ってくる。

そのためか、見やすい分敵が多く出現するようだ。

上空での戦闘が多くなることになるが、そこで注意したいのが地形だ。

海に近い海岸線をイメージすると、それほど高低差は意識しないのだが（日本人的な考えかな）ここは、それが意外にあるのだ！海の上を飛んだと思いきや、もう山の上って感じ。山にぶつかる！なんてシーンも出てくる。

まあぶつかる（絵的にはぶつかっているが）ことはないので安心して飛べる。

だが、その山により前方が見えなくなり、敵機を見失うことがあるので注意したい。

編隊で出現する敵機もかなり多くなってきている。ゆっくり移動していると、半分もロックできないうちに総攻撃を受けることになる。カーソルを早く振れるようにしたい。

このステージでも中ボスが登場する。そしてボスへ。



雲で隠れて敵機が見えないときもある。要注意だ！

海あり、山ありのステージ。うわ〜！でもぶつからない！





そろそろボス。おっと大勢いらしたようだ！いくぜ！

ボスは大型の爆撃機だ！

エリア5「北海ステージ」のボスは、武装戦略爆撃機DB-111「グングニル」。

ハルベルトより巨大な機体だが、軽量化、剛性強化や空力特性を重視、推進力の強化等により性能が大幅に向上。

特徴は、機体後部を左右に開き、特殊内蔵武装で攻撃装備。現段階ではガトリング砲台だが、将来は光学兵器になる可能性大。



いかにも速そうな機体。ミサイル以外の武装も持っている。



後方部が左右に開いた！そこも急所！どんどん撃ち込んでやる。





テレカが当たる!
スカイターゲットミニキャンペーン
「ドラケン」を探せ!!
のお知らせ

見つけた人に抽選でテレカ、ポスター、チラシが当たる!

スカイターゲットのあるエリアに、このゲームに1機しか登場しない隠れキャラ「ドラケン」（CGイラスト参照）という戦闘機が存在する。

この機体は、見てわかるようにごく普通の戦闘機の大きさ。ボスではないので通常の出現するザコ敵と同じ。

そんな機体「ドラケン」がたった1機だけ、どこかのエリアで出現するのだ。それを今回探しだそうというもの！

プレイする中でその機体を探してもらい、その出現場所を書いて送ってほしい。正解者にはプレゼントがあるぞ！

応募必要事項は、名前、住所、年齢、職業、電話番号、よく行くアミューズメントスポット、そして答え（回答例として、エリア3ジャングルの中盤で、後ろから敵が4機飛んできた後に正面から1機だけ飛んでくる機体）、スカイターゲットをプレイした感想も書いて送ってほしい。

送り先は左記の通り。

〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル3F
ゲーメスト編集部
「ドラケン」を探せ!!係

このキャンペーンの締め切りは、来年の2月5日必着！

当選結果、答えの発表は2月末発売号で掲載。

12月末、1月末発売号でヒントを出す予定です。

正解者の中から抽選で5名にスカイターゲットオリジナルテレカ、10名にスカイターゲットポスター、20名にスカイターゲットのチラシをプレゼント！さあ探せーっ！



この翼竜は、上空面で登場するボーナスキャラ。バルカンで撃って20万点！



これがポスター。カッコイイ！



これがチラシ。集めている人には貴重品となる！



これはテレカ。

正解者の中から抽選でテレカ、ポスター、チラシをプレゼント！



とにかく相手の攻撃を覚えよう

ROCKMAN THE POWER BATTLE

©CAPCOM

今回は中級編。知らないとポコポコくらうので、サッサと覚えてしまおう。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

THE POWER BATTLE

[illegible]

今回は、中級であるBコース（ロックマン3〜6）のステージを攻略していこう。

中級ということなので、ちょっとばかし強いヤツも混じっている。

が、弱っちょろいヤツもかなりいるので、ステージ選択が大きなポイントになってくるぞ。

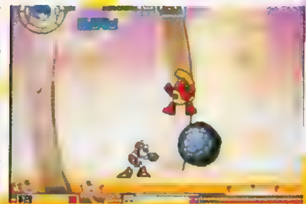
基本どおり、強いヤツを前半、弱いヤツを後半に持ってこよう。

これさえ押さえておけば、多少くらったとしても、負けるようなことはまずないだろう。それでは、早速今回も攻略のほうに入っていこう。

[illegible] アイテム有効活用

前回、アイテムは使ってもしようがないようなことを書いてしまったが、実は、使えるアイテムは結構便利なことが発覚した。

例えば、Aコースでガッツマンからもらえる、岩を投げつけるアイテム。


この岩のアイテムが強い！

このアイテムは、実は敵に当たると、普段のロックマンの溜め撃ちと同様の硬化を発揮するのである。

つまり、タメなくても敵をふっ飛ばすことができるのである。しかも、ダメージもタメ撃ちとほぼ同じくらい与えられるのだ。


タメ撃ち同様、ふっとばすことができるのだ。

このことを利用して、岩のアイテムを開始前に選んでおき、スタートと同時に敵を当てに行く。

そして、ふっ飛ばし〜ふっ飛ばして、一気に敵の体力を奪うことが可能なのだ。


連続して当てて、速攻ができる。

さすがに岩だけでは殺せないが、岩で最初に大ダメージを与えておけば、タイムを縮めることが可能だ。

タイムアタックや、スコアアタックしたい場合には、このことも利用してやると、非常に楽しい。

しかし、岩のアイテムで敵を攻撃し続けるのは、実はかなりムズかしい。なかなかハマってくれないのだ。

なので、結局カンタンに倒すには、やっぱりタメ撃ちオンリーがよい。

でも、アイテムに使いみちがあってよかったよかった。

Bコース オススメ順番

Bコースの、最初の6人に対しての、オススメの順番をお教えしよう。

それは、ズバリ…。

マグネットマン ← ナパームマン ← ジャイロマン ← ダストマン ← プラントマン ← ジェミニマン

…という順番である。

マグネットマンは、とにかくジャンプがイヤらしいので、一番だ。

2番目のナパームマンは、暴れ出すとやっかいなので、体力の少ないうちに倒しておくのがよい。


ナパームマンに暴れられるとやっかいだ。

ダストマンと、プラントマンの順番は、逆でもよいが、ダストマンもジャンプが素早くてイヤなので、4番目にした。

ジェミニマンは、わかってしまえばこれほど弱い奴はいない。ほとんど真ん中で避けていればくらわないぞ。

VS ワイリータワー マグネットマン

まず、最初に持ってくるのはマグネットマン。

とりあえず気をつけたいのは、ジャンプだ。

奴のジャンプは速いので、とっさにかわすのがムズかしい。


なるべく広いほうに避けよう。

でも、奴のジャンプは小と大の2種類しかないので、それを見切ってしまえば、ちゃんとかわせる。ダッシュを上手に使おう。


左からのヤツは、右はじにいれば大丈夫。

あとこいつの攻撃は、マグネット3連射と、上からのマグネット4本同時撃ち、あと

は自機を吸いよせる攻撃の3つだ。

マグネット3連射は、1つずつちゃんと引きつけて（ゆっくり歩いて）かわせばよい。外側にかわすか内側にかわすかは、広いほうへその場の判断で行う。

マグネット4本同時は、奴が左側から出したときは、右端にいれば当たらない。

奴が右側のときは、左端で待って、1コ来るマグネットを、少し右に避ける。

吸いよせは、初め右側、左、右、左と来るのでタイミングよくレバーを入れれば全然、問題ない。

市街地 VS ナパームマン

ナパームマンは、体当たりと、ジャンプと、ミサイルがメインの攻撃。

なので、少し離れたところからため撃ちを当てて、迫ってきたらジャンプorダッシュで逃げるだけ。ミサイルは小ジャンプでかわそう。

基本はこれだけなのだが、たまに、ターボマンはホーミングミサイルや爆弾を出してくる。

ホーミングは問題ないのだが、爆弾は避けるのが難なので、来てしまったら甘んじて受け入れよう。

とにかくタメを当てまくって、速攻で倒すのが一番の攻略法である。


ミサイルは小ジャンプで。


このバクダンがキツすぎる。ダメだこりゃ。

気象研究所 VS ジャイロマン

ジャイロマンのステージは、常に画面が右から左へスクロールしている。

なので、左端にいると、とっさに前に動きにくいので、動きやすくするためにも、常に画面の右のほうにいたほうがよい。

ジャイロマンは、始まると空中に飛ぶので、奴が飛んだら、下をくぐって、奴よりも右に動こう。

そして、奴が画面左端に落ちるように、タメ撃ちを当てる。

落とすことができたら、その後の奴のブーメランを前ジャンプでかわし、タメ撃ちを当てて落とすのくり返し。

このとき注意したいのは、奴の動き。

奴は、完全に飛んでからタメを当てないと、落とすことができない。奴の上昇中に当てても、下には落っこちない。

タメを当てるのは、奴が空中で制止して、高度を決めて、空中移動を開始してからだ。早すぎないようにしよう。

もし飛ばれてしまって、ブーメランを空中から撃たれたら、ジャンプ、ダッシュで上手にかわそう。3つ出る誘導式のブーメランは、時間差でくるので注意。

奴が空中で変な動きをしたら、体当たりがくる。奴の動きと逆の方向にダッシュで逃げよう。


奴を左に落とすように当てる。


再び飛んだところを、確実に狙い撃て！

空中で地上ブーメランを出されたら、ジャンプで避けつつタメ撃ちを本体に当てるようにしよう。確実に当てていかないと追いつめられるぞ。


一度空中で止まって、動いた瞬間を狙う。


クルクルと、その場で動いたら注意。


こう来たら、こうして撃とう。

ジャングル VS プラントマン

ここからの3人は、前半3人よりは楽なので、前半でくらってしまったら、この3人で回復してしまおう。

さて、プラントマンは、最初に花ビラを投げてくるので、それをかわして、タメ撃ちを一発当てると、地上をゆっくり歩いてくるモードになる。

このとき、小さい弾を一発出しながら近づいてくるのだが、これを、小ジャンプしてかわして、すぐタメ撃ちで攻撃する。


弾を追いかけてくる。小さい弾を小ジャンプ。


そして、着地でタメ撃ち。これをくり返す。

タメを当てると、一度ふっ飛んだ後、再び歩いてくるので、同じようにタメを当てよう。

これをくり返していると、だんだん端に追いつめられる。しかし、心配無用。奴は、ある程度ダメージをくらうと、勝手に花ビラを身にまとうモードになって、ジャンプする。

このジャンプは、画面の端だと三角跳びになるので、自分はそのままの状態でほとんど大丈夫だ。


しばらくやっていると、こうなって、奴が跳ぶ。


三角跳びして、再び離れる。いい感じだ。

この三角跳びのあとは、再び間合いが離れるので、また同じようにくり返す。これだけで勝てるぞ。

へたに跳び越そうとしないのがポイント。

工場 VS ダストマン

ダストマンは、ジャンプと、ゴミ投げ(小、大)、吸い込みの3種の攻撃をしてくる。

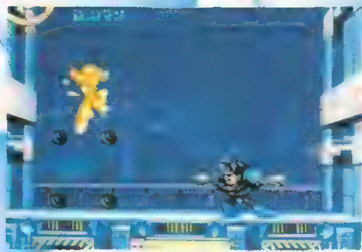
ジャンプは、例によって追

いつめられそうになったらダッシュでくぐろう。

一回ジャンプしたあとは、たいていゴミがくる。

ゴミは小と大があるが、どちらもジャンプしてかわせる。小は、前ジャンプで、大は、垂直ジャンプでかわせるので、両方かわすには、垂直ジャンプしたあとレバー操作すればOKだ。

吸い込みは、近くにいなければそんなに怖い攻撃じゃない。

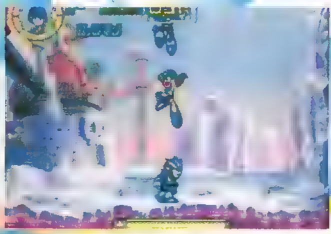

両方に対応できるように跳ぼう。

VS 氷上基地 ジェミニマン

ジェミニマンは、モードが2つある。

初めのモードは、2体が画面をぐるぐる回るだけのモード。

このときは、画面の中央で小ジャンプで跳んでいればよい。溜まったらタメを当てる。


体当たりだけジャンプしてかわせばよい。

体力が半分くらいになると、もう1つのモードが加わる。

こっちのモードは、**①2体が向かい合って弾を撃つ→②画面中央で2体が重なって降りてくる→③自機に向かって歩きつつレーザーを撃つ→①に戻る**、のくり返し。

①は中央でジャンプし、②は左に少しかわす。そして③のレーザーを小ジャンプでかわして、ボス本体を続けて跳び越えて、後ろからタメを当ててやろう。レーザーはなるべくボスの近くで先読みぎみに跳ぼう。

あとはこの2つのモードのくり返しなので、楽勝。


この弾は、中央でジャンプ。


下に降りて来たら、左にかわしてレーザーを小ジャンプ。


さらに、ボスを跳び越えて、背中へ一撃。

VS ワイリーステージ イエローデビル

Bコースのイエローデビルは、攻撃パターンが全く変わってしまう。

まず、最初の大きいモードだが、このときはジャンプしかしてこない。

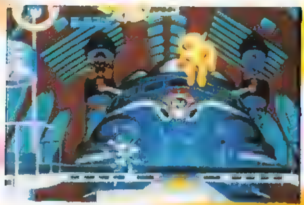
しかし、このジャンプが速いので、ちゃんと反応しよう。へたに追いつめられると、端から出られなくなる。


追いつめられると、出られん!!

こうなったらボスが跳んだところを見はからってダッシュで逃げる。一応安地だケド、タイムオーバーになるので意味ナシ。

ダメージを与えると、次のチビモードになる。

このチビモードでは、ボスがピョンピョン跳びまわるのでやっかいだ。


だいたいこのへんで避ける。

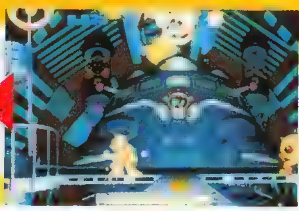
しかし、一応かなり安全な場所がある。

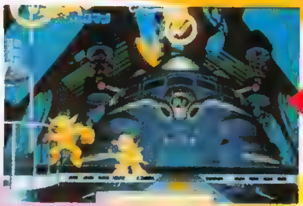
写真のところで、ボスが跳びまわっている間は期待しよう。

ここでかわし続けながら、ダメージを与えるのだ。

ここにいて注意したいのは、空からの3WAYと、あとはボスが画面の右端にジャンプしていったあと。

このジャンプのあと、ボスは、自機を狙って跳んでくるのである。このジャンプに対しては、自機は後ろを向いて対処しよう。一応自機の前方を狙うらしく、ジャンプされても狙いがそれてくれる。


ボスが右にジャンプしたあと…、


自機に向かって跳んでくる！でも後ろを向いてれば一応大丈夫。

前（右）を向いていると必ず体当たりをくらうぞ。注意だ。

また、この自機を狙うジャンプは、ボスの2匹めと3匹め（途中で交代する）は、誘導がキツく、後ろを向いていてもくらうときがある。なので、ボスが跳んできたら、多少右に避けてやるのがベスト。

あとこのモードで気をつけたいのは、ボスの分裂と、弾3連射と、ボスの交代時の体当たりである。

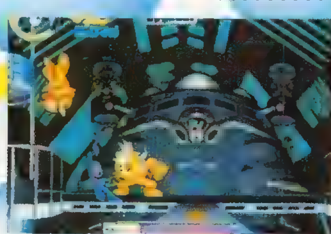

垂直ジャンプじゃダメ。空中制御が必要。

ボスの分裂は、画面の端までは来ない（このモードに入っていれば、ズレるとダメ）ので、安心してそのままの位置でかまえよう。あせって跳んだりしてはダメ。

弾は、スピードが遅くかわしづらい。空中制御してかわそう。

一番キツイのは、ボス交代時の体当たり。これは、当たるときは当たるので、必要経費と思って当たったときはあきらめよう。

このモードが終わると、再びデカイモードになる。


これはくらってもしょうがないか？

VS ワイリーステージ ワイリーマシーン

一段階めは、Aコースとほぼ同じ動き。

違うのは、手の誘導ができなくなっているところ。常に下に固定されているので、三角跳びが重要だ。

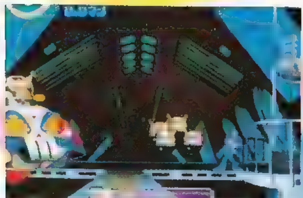
2段階め。この段階は、Aコースとは全く別のカタチに変わる。


追いつめられたら三角跳び。

しかし、弱い。ゆっくり体当たりしてくるので、端に来たら三角跳びで逃げよう。

あと、爆弾×4つを飛ばしてくるのは、引きつけてからスライディングor画面端で三角跳びしてかわそう。

3段階目。何も言うことはない。さっさと倒してエンディング。以上。


こんな感じが理想的。端なら三角跳び。

まだまだ余裕

銃弾乱 ガンダーラ

バイクに乗ってロケ〜ット弾&通常弾も超連射可能だぜ。 ©BANPRESTO

担当：MVP

今回は2面と3面を攻略していくぞ。この2面というのは自分がバイクに乗って戦う、強制スクロールのシューティング面なのだ。

ステージ2

さっそく攻略に入るが、その前にちょっとだけバイクの特徴を見てみよう。

バイクはまず、

①通常弾
②ロケット弾

の2種類の武装をしている。①、②共にボタン1つで出せるのである。ボタンはⒶ、Ⓑともに反応するので、ⒶとⒷを交互に押せば、うなるほどの超連射をしてくれるのだ!!

ほかには、バイクの判定が縦に長いということがある。だから斜めに撃たれた弾はよけにくいということだ。

以上のことを踏まえていよいよ攻略開始。

族に注意せよ

まず最初に出てくるザコはバイク野郎どもである。このバイク野郎は主に体当たりと3WAYの弾で攻撃してくるのである。前後から出てくるので注意しよう。死にやすいパターンとして、前方の奴が3WAYを撃っていて、よけようとしたときに後ろからきた奴に体当たりされて押し戻されてしまい3WAYに当たる、というもの。こういうことを防ぐために、「むやみに移動はしないで、前にいる奴を1匹ずつ確実に倒す」ということが重要である。くれぐれも体当たりには気をつけよう。

少し進むと今度は車がやってくる。車の窓から2人の人間が体を出していて銃で攻撃してくる。これの対処法としては、銃弾はある程度つらなってくるので、大きく動くことが必要である。

また、人を撃つとうめき声はするが、車本体にしか当たり判定はないのでひたすら車に撃ち込むべし。

車は右から1台出現し、その後左右に1台ずつ出現する。



後ろからくるバイクに注意。



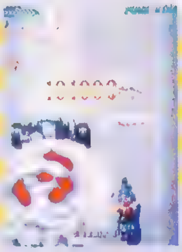
撃つべし!!

豚の貯金箱

車を計3台やっつけると、上から荷台に豚を乗せたトラックがくる。この豚は特殊な豚で、1発撃つと1000点入るのである。

トラックが来たら、少し下まで引きつけてから壊す。そして左右に大きく動きながら超連射しよう。豚が何匹ものたうちまわるはずだ。そして1000点がわんさか入るのである。ただ、豚にも命があり、一定の数以上撃つと真っ赤になって落下してしまう。

この豚の貯金箱地帯が終わったら、自分を画面一番左にもっていこう。次にトラックが出てくるのであるが、このとき道路の一番左端にボムが落ちているのだ。だからトラックがくる前に左端に寄っておくのである。トラックよりも右にいると、このボムは取れないので要注意である。



豚にウハウハ。

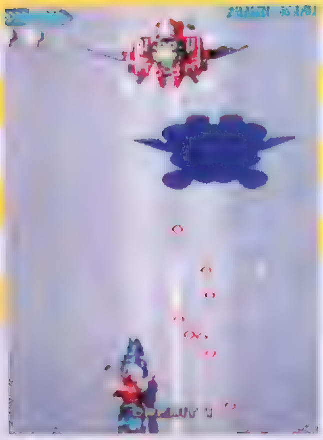


このボムは見落としがち。

浮遊ロボット

しばらく進むと中央に赤い空中ロボットが出現する。こいつは耐久力が結構あり、2面では一番やっかいなザコだろう。

こいつは、



ばらまき弾には気をつけよう。

①水色の破片のような弾
②弾ばらまき
　という攻撃をしてくる。①の破片のような弾は6方向にしか撃たないので、よけるのは非常に楽である。問題は②のばらまき弾である。
　このばらまき弾は、①の6WAYの少し後にくるので、まず本体に撃ち込んでおいて6WAYがきたらその後少し大きく動く、というようにすればいいだろう。
　この浮遊ロボットは最初に中央、もう1回中央、次からは左右各一体ずつ…というふうに出現してくる。倒せば倒すほど出現するので、点数稼ぎをやる人はどんどん倒していこう。
　こいつらが終わったらいよいよ2面ボスである。

2面ボス

　2面ボスはヘリコプターである。このヘリには人が乗っていて、この人はマシンガンと手榴弾で攻撃してくる。もちろんヘリのほうもロケット弾と機銃で攻撃してくるのである。

〈第1段階〉
　前述した4つの攻撃がくるのであるが、だいたいはヘリの中央からちょいズレた位置で戦えばよい。手榴弾とロケット弾は破壊可能なので、注意するのはマシンガン、機銃である。機銃は真下にしか撃たないので、ヘリの真下の中央ちょいずれでマシンガンのみに気を配ろう。

〈第2段階〉
　ある程度ダメージを与えると攻撃法が変化する。第一段階の4つの攻撃のうちのロケット弾による攻撃に変わってヘリから拡散弾がくるのだ。拡散弾は遅いので、落ちついていこう。ここでも基本的にヘリの真下ちょいずれで戦うのがいい。


基本は真下ちょいずれだが…、

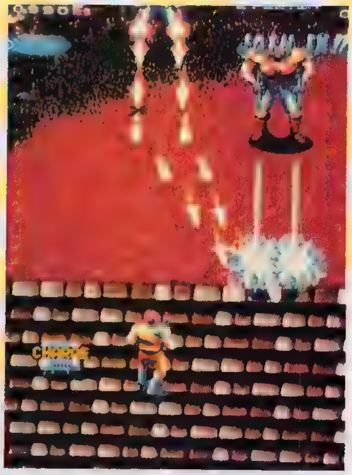

こうなったら素直によける。


落ちつけ!!

ステージ3

　ここからは敵の攻撃が激しくなってくるので気をつけよう。
　まず最初に、1面ボスのところで出てきたザコロボットが出現する。耐久力が少ないのでどんどん倒していこう。
　少し進むと大男が3人いる。この大男はレーザーを連射したり拡散弾を撃ってきたりする。
　あまり近づくと弾よけなどがつらいので、この3人組は画面を少しずつ進めていって1匹ずつ出して料理していこう。
　この大男たちの後、右に黄色い建物がある。この建物から盾を持った人が出てくる。盾を持っているので耐久力が高く、弾も撃ってくるので注意が必要だ。妙にうざったいけど、倒さずに進んでいくと大変なことになってしまうので確実に仕留めておこう。


黄色のザコに注意しよう。


ここはちょっとずつ進む。

　この建物をさらに進んでいくと、いきなり戦車が2台出てくる。向かって右の戦車は射程の短い弾を撃ってくる。左の戦車は、ある程度自分を狙った連射弾を撃ってくるのだ。まずは右の戦車から倒していこう。左の戦車は落ちついていけば問題ない。いきなり戦車がくるので最初はビビってしまうが落ちつけば全然怖くないのである。
　この戦車を倒し進むと、川がある。この川を過ぎた瞬間、2面の後半で出てきた浮遊ロボが3体出てくる。理想とし


余裕。


こいつらにはボンバーを使うと楽である。

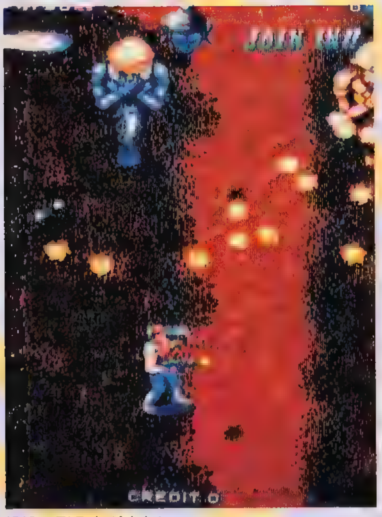

ここも落ちつけ!!

てはは端から順に倒していくのだが、ここはボンバーを使ってしまったほうが楽である。右か左の奴にボンバーを使えばまん中の奴も壊せる。だから残りは1体なわけなので、この最後の奴だけ慎重にやればよい。まぁ自信があるのならボンバーを使わないでもいいが、あまり長びくとタイムアップの可能性も出てきてしまうことを覚えておこう。

さて、ここを抜けると人が乗っているパワーローダーがくる。こいつには完全に安全な場所があるので楽勝。バラまき弾にビビってはいけない。その安全な場所とは、奴の真下である。画面の一番下で撃っていれば弾に当たらない。

このパワーローダーは、右→左…と交互に出てくるので、それだけ覚えておこう。合計で3台くるので、1台倒したら次の奴が出てくる真下にまで行ってから進めるとよい。

パワーローダー地帯の次は、銅像地帯に行くことになる。銅像は自分に向かって4WAYの炎の弾を撃ってくるのである。必ず左右に1体ずついるので、片側を倒したら逆に行って倒すこと。銅像自体の耐久力は少なく、1体倒して真横に移動すれば炎の弾はまず当たらないので、この方法でずんずん進んでいこう。途中でザコも混じるが、銅像を壊すときに同時に倒していることが多く、特に問題はない。銅像は5組で計10体いる。


銅像は耐久力が少ない。

通路に注意!!

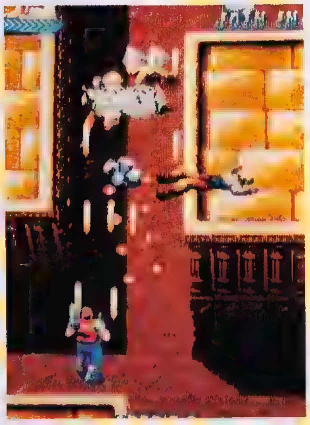
次に進むと、建物があり自分の通れるところがかなり狭い通路になっている。

建物の上には、石を持った黄色いザコがいて、これは3面初めのほうに出てきた盾を持っている耐久力の高いザコなのである。

こいつらはまず石を落としてから降りてくる。石も障害物となっているので、どんなに超連射をしても必ず黄色いザコに弾を撃たれてしまうだろう。

この狭い通路で4連射の弾を撃たれると、すごくよけにくいのだ。逃げようと思っても狭くてやられてしまった、ということが一度はあるだろう。

ズバリ、ここの攻略法はどちらかの壁にはりついていて、弾を撃たれたら逆に行く、というものである。このときは、黄色のザコになるべく正面に撃たせるようにしたほうがいい。そうすれば弾に当たることはないだろう。


前に撃たせて…、


横にずれる。

さて重要なのがどちらの道を行くのか、ということ。

右の道は黄色のザコがいないのだが、途中で横から追いつめられてしまう。

ここは絶対に左の道に行ったほうがいい。

そうすれば少ない数の黄色のザコを順に倒していけるからである。

この通路さえ抜けてしまえば後は楽である。上から岩が落ちてくるのだが、影が出てから落下してくるので余裕でよけられるのだ。途中ザコがいるが、岩石とともに倒してしまえばいい。

3面ボス

3面ボスは第1、2と段階がある。

〈第1段階〉

仏像と左右にある円形のものから攻撃がくる。

仏像──炎のばらまき弾と拡散する弾
玉──ねらい弾

である。まずは左右の玉を壊そう。このとき仏像からくる炎の弾はボンバーを使ってよけるのが楽である。拡散する弾は中央から少しずれたところでよけよう。ボンバーを使えば玉はすぐに壊せるので、炎がきたときに使えば拡散弾がきたときには左右両方とも壊せるだろう。左右の弾を壊すと少し攻撃が変わる。


炎の弾がきたらボムで安定。

仏像──レーザー、円状に出す弾、炎の弾

というように新たにレーザーが加わる。レーザーと円状に出る拡散弾は、先ほどと同じく中央より少しずれた位置でよければ大丈夫だ。レーザーは真下にしかこないので、拡散弾と炎の弾に注意を払おう。炎の弾はこのときになれば狙い弾を撃つ玉がないので、左か右に大きく動いて、危ないと思ったらキックを使って回避すれば大丈夫だ。

〈第2段階〉

第2段階とは、仏像を壊すと出てくる龍のことである。

龍の攻撃は首で突撃してくるものと狙いレーザーである。とにかく動き回っていればどちらかの攻撃がきても大丈夫なので、この段階になったらとにかく動こう。弱点は龍の頭なので、そこを狙おう。ある程度頭にダメージを与えると、狙ってくるレーザーの間隔が短くなるので注意しよう。

こいつを倒せばステージ3は終わりである。次はステージ5まで攻略するぞ!!お楽しみに。


落ちつくんだ!!


龍の首がのびてくる。


レーザーは動けば当たらない。

最後は王牙を各キャラで倒そう

超人学園ゴウカイザー

イラストレーション／大張正己(STUDIO G-1)

王牙は移動スピードが速いので、よく見てスキに技をいれよう。こいつを倒せばエンディングだ。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

最後の敵王牙を各キャラで倒そう

さて、ラスボスの王牙の攻略法である。

以前の本誌で、ゴウカイザーと神龍の2人については、王牙に対する攻略をやったので、その2人については覚えていることであろう。

今回は、その2人以外の残りの8キャラの戦法を見ていくことにしよう。基本的にはどのキャラも基本戦法はそう大差ないので、コツをつかめば全キャラクリア間違いなしだ。それではまず、基本戦法から見ていくことにしよう。

基本戦法 待って投げる法

まずは、画面の端までバックダッシュしよう。

端にさがったら、**立ちガード姿勢**でボスが攻撃してくるのを待つ。

なぜ立ちガードなのかというと、これは前にも言ったが、ボスのダッシュ攻撃が中段技(しゃがみガードできない)なのである。

この技をくらうと、反撃できずに、いいようにくらい続けてしまうので、必ず立ちガード姿勢で待つようにしよう。


このパンチが下ガード不可。覚えよう。

逆に、この中段をプレイヤー側がガードすることができれば、反撃のチャンスとなるのだ。プレイヤーが反撃するチャンスは、全部で4つある。

1つめ。これは今言った中段技。

2つめ。ボスの突進してくる必殺技。

3つめ。ボスのワープからの炎の攻撃。

4つめ。ボスの対空系の必殺技。

これらの攻撃をガードしたあとに、確実に反撃をしていくのである。

具体的に、反撃を加えるには、各キャラいろいろな対応があるが、代表的なものとしては投げるのがある。

ボスの中段技、突進技については、ガードしたあと**レバーを前に入れて**、投げる。

前に入れていないと、投げにならずかならず失敗してしまうので注意が必要だ。

しかし、投げは、溜め系のキャラクター（スティンガーとキャプテン）は、レバーを前に入れて投げようとすると必殺技が出てしまい危険だ。

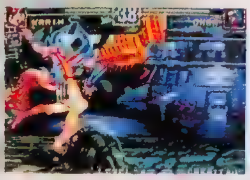

これとか…、


これ。レバーを前に入れて投げよう。

なので、この2人は投げずにほかの技で代用しよう。

かりんちゃんなども、大パンチだと如意棒が出てしまうので、大キックの投げを使っていかないとダメである。これは大きなポイント。

ボスのワープは、目の前でガードしたときに限り反撃が可能だ。


溜めがパンチなので、キックで投げるのだ。

キャラによってはキツイが、だいたいのキャラは大足払い、立ち大パンチなどの技で反撃できるハズだ。

あと、対空系の技だが、この技はガードしたあと、着地に好きな連続技を入れることができる。


大足払い、立ち大パンチで反撃する。

ただ、この技には小と大があって、小と思って手を出したらくらったということもあるので、そのへんには注意が必要だ。

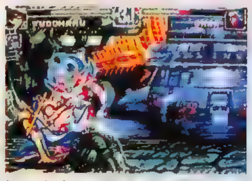

小と大をしっかり見極めよう。

起き上がりを攻める

このようにしてボスに反撃を加えたら、ボスがいったん倒れたところに、起き上がりの起き攻めを加えてみよう。

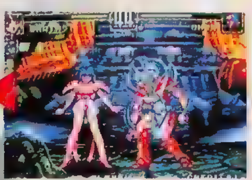
ただし、これは下手にやると逆に起き上がり技をくらうので、イイ技を持たないキャラは、起き上がりは攻めないほうがよい。

しかし、攻めたほうがイイキャラもいるので、各キャラ別のところを見て、ベストな起き攻めを加えよう。


起き攻めもやったほうがイイ。

その他のパターン

このほか、特殊な例として、シャイアやプライダーのパタ


一度転ばせたら、立ち大Kを重ねる。


2発めをボスはくらって転ぶ。くり返そう。

ーンがある。
シャイアのほうは、起き上がりにレバー入れ立ち大キックを重ねていくというもの。ちゃんと重ねることができれば、ボスは連続して転び、ハマってくれる。
ただし、レバー入れ立ち大キックが、近距離になるとダメなので、間合いの調節がカ


まず投げたら…、


ダッシュして近づいて…、


しゃがみアッパー。間合いに注意。


そして、そのあと投げる。これで1セット。

ンジンなのである。
ブライダーは、ボスを一度投げで転ばせたら、そのままダッシュして近づいて、しゃがみ大パンチを空振りして、そのあと投げを連打。
ボスの起き上がりに、わざとしゃがみ大パンチを空振りしておくと、次に大パンチを連打しているだけで投げることができるのである。
これはタイミングによっては逆に投げ返されてしまうが、とても有効なパターンなのでためしてみよう。

キャラ別対応

キャラクター別に、基本戦法、ガード後の反撃、起き攻めができるか否かを見ていくことにしよう。
ゴウカイザーとオヤジは、前に書いたので省略させていただく。

キャプテンアトランティス

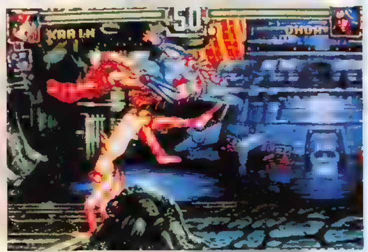
キャプテンの場合、溜め系なので、ガードしたあとの反撃は投げを狙ってはいけない。
そこで、キャプテンは、投げのかわりに小足×3から、キャプテンシューターorサイクロン、スマッシャーを出そう。後者の2つは反撃の危険性があるので注意。
炎のあとも、やはり小足→スマッシャーがよい。


スマッシャーで誘えるときもアリ。

起き攻めは、小足×3→キャプテンスマッシャー。スマッシャーはスカっても、対空を誘える場合があるぞ。

かりんちゃん

かりんちゃんは、ガード後には、大パンチでなくキックの投げを使おう。



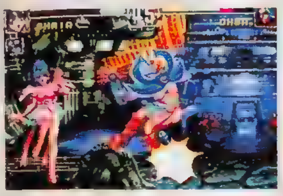
大キック投げで投げる。
炎のあとにはスライディングだ。
そして、転ばせたあとには、小足払い×4→如意棒（大）を重ねておけば、いちおう削りになる。
あとはひたすら待ち続けよう。連続技は立ち大P→如意棒だぞ。

不動丸

不動丸もまた、パンチの技は溜めがあるので、キックボタンの投げを使用することになる。
不動丸は、大足払いの出が遅い。なので、炎のあとには大足払いは出せない。
そこで、不動丸は立ち大パンチを大足払いのかわりに出そう。
起き上がりには、小足払い×3→抜刀霞斬りを重ねよう。重ね方のタイミングがよければ、ボスはくらってくれるので、できる限り狙っていこう。

シャイア

シャイアは、ちょっと特殊なキャラクターなので、パターンもちょっと特殊だ。
まず、ガード後の反撃なのだが、これには立ち大キックを使用する。
投げようとすると、ちくたくぼむが出てしまうので注意が必要だ。
炎をガードしたあとがチャンスだ。
ここで立ち大キックを出すと、転ばせることができるので、一度転ばせてしまえば、立ち大キックを重ねのモードに入れる。


例のモードに入れれば勝てる。

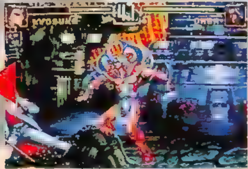
あとは重ねを失敗しないようにハメていくだけである。

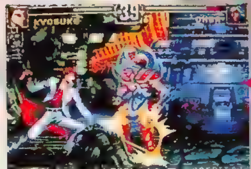
マリオン様

マリオンは、パンチとキックの投げ2種類を持っている。キックの投げは、間合いが広く、つかみやすいのだが、いかんせん威力が低い。
逆にパンチの投げは、威力が高いかわりに間合いが狭い。
ガード後の反撃には、できる限り大パンチの投げを狙っていこう。
炎のあとには、大足払いが入る。
一度転ばせたら、グラウンドウォッシャーを重ねて削りにいこう。

紫紅京介

京介は、ガード後には普通に大パンチの投げが入るので安心だ。
ただし、炎をガードしたあとの反撃が、大足払いだとリーチが短く届かないので注意しよう。


大足払いは短くて届かない。


かわりに、立ち大パンチで反撃だ。

大足払いのかわりに、立ち大パンチで反撃すればよい。間違えないように。
重ねには、影走りを重ねておこう。うまくするとワープを誘える。

ヘルスティンガー

ヘルスティンガーは、キャプテン同様、溜め系のキャラなので、ガード後に投げを狙うのは危険だ。
しかし、スティンガーは、投げのかわりに、小足払い↓トレッドアゴーゴー（大）とやれば投げなくてもそれなりにダメージを奪えるので、こ


小足払い→トレッド。大で出そう。

れを狙っていくとよい。
炎をガードしたあとも、やはり小足↓トレッドがよい。
スティンガーは、起き攻めには適した技がないので、あとは下手に手を出さずに待っていよう。

ブライダー

ブライダーは、ガード後の反撃は投げでオッケー。
一度投げたら、最初に紹介した連続して投げるパターン（投げ→ダッシュ→しゃがみアッパー→投げ）を実行してみよう。
炎のあとの反撃は、大足払いはダメ。ブライダーハリケーンのほうが確実である。


炎はブライダーハリケーンで返そう。

ハリケーンのあとの起き攻めには、小足払い×4～5→スライディングがよい。
これでたまにボスの対空技を誘えるので、これに反撃していこう。

ごめんなさいの二乗

11月15日号で訂正したブライダーの超必殺技のコマンドが、さらに間違っていました。おわびして訂正いたします。
正しくは、
ブライダーブレイク
↓↘→↓↙←↖+BC同時
です。関係者並びに読者の方には大変ご迷惑をおかけいたしました。申し訳ありませんでした。

※おわびと訂正：12月15日号で紹介した「くにおの熱血闘球伝説」の記事中のケンジの写真が間違っていました。正しくは200ページ最初の写真中の2Pマークがついているのがケンジです。おわびして訂正いたします。

ビジュアル攻略・FINAL〜STAGE8〜
最終局面…母なる星、地球を救え!!

VIPER PHASE 1 -NEW VERSION-

ついにラストステージ。地球破壊ミサイル発射を阻止し、諸悪の根源を叩け!!

TEXT/FRS-N.O

©セイブ開発

もはや見慣れぬ敵はいない ガンガン進め!!

最終面であるステージ8。この面は、これといった新キャラは出てこない。今までに出現したことのある敵ばかりなので、強気で進みたい。

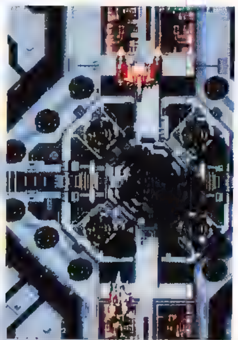
さて、ステージ8ならではの注意点がひとつだけある。ステージ7までの基本として、「画面最下段あたりにいる」というのがあった。だが、このステージだけ話は別。できるだけ「画面中央のやや端より」あたりに自機を位置させるのが基本となる。

その大きな理由のひとつとして「回転ザコ」の存在が挙げられる。こいつは、画面上より一直線に降りてきて、自機と横軸が同一ライン上に合うと、自機めがけて突っ込んでくる――、旧VERでは画面下にいれば無害だったアイツだ(写真Ⓐ)。こいつに対処するため、画面上方でできるだけ破壊、または軸を合わせて反応させて下方に逃げ場を作ろう。画面下付近で反応さ

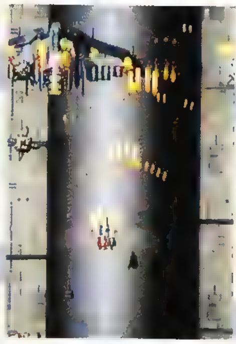

Ⓐこいつは画面最上段で撃っていれば安地（情報・POW様）

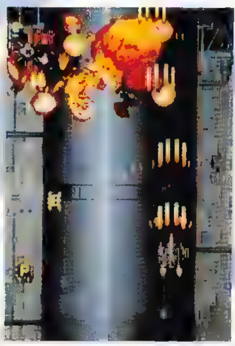
れると、自機は上へ上へと逃げざるを得ず、ハマる結果となってしまうのである。そのため、なるべく画面中央付近に位置しておき、早めに迎撃、倒し切れない奴は、上のほうで反応させて自機はちょっとずつ下へ逃げるといい。

回転ザコラッシュの間に、中型機レベルの敵も上から現れる。ここでは、2機が対になってくる。これまでの方法どおり、片方を集中的に倒していくと楽だ。


①スタート直後。開幕から赤い中型機が出現するので後のほうにいよう。

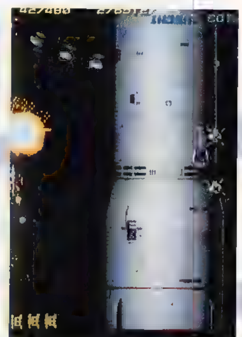

②このステージ内では、自機をこのへんに固定する。

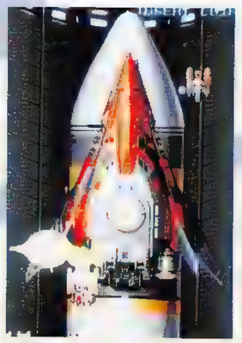

③大型機にまじって回転ザコが。このあたりで反応させて、横に移動させる。

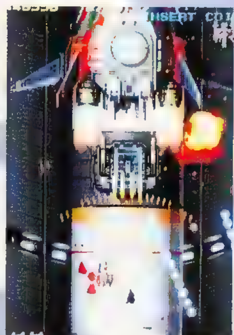

④赤い中型機Mk.IIが3機つらなって出現。出現後速攻で一機潰して…、


⑤残りの二機に撃ちこみにいく。


⑥中型機ラッシュ。前へ出て速攻で撃ち込む。

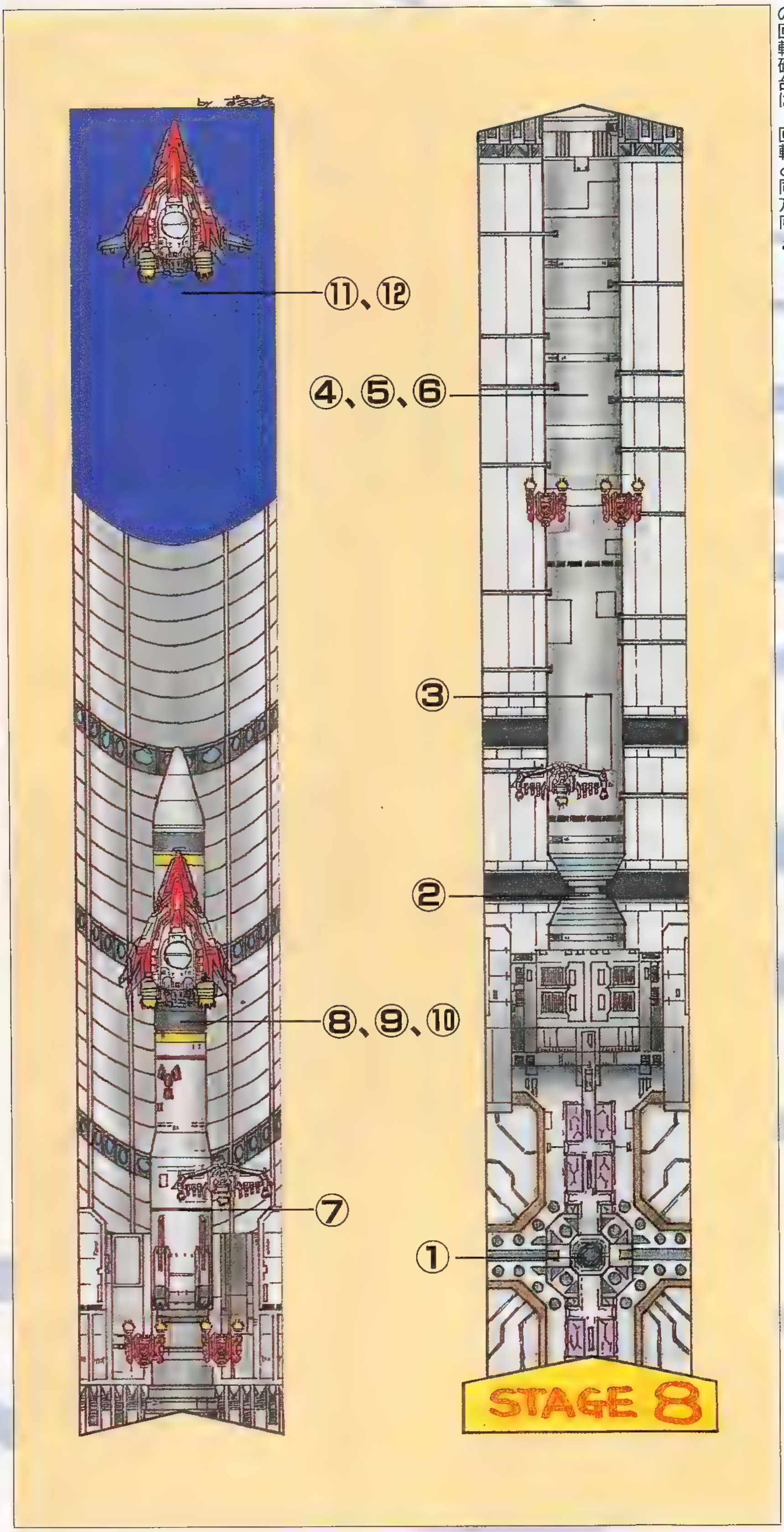

⑦例の回転ザコ。一応安地があるが、怖ければ上の方で反応させて撃て。


⑧画面両端上部よりザコ。Wで逃がすな。



ボスのテーマが流れると、まず「地球破壊ミサイル」を相手にする。このロケット中心部は中央にウィークポイントがある。ここを、表示されたタイム以内に破壊するとウ

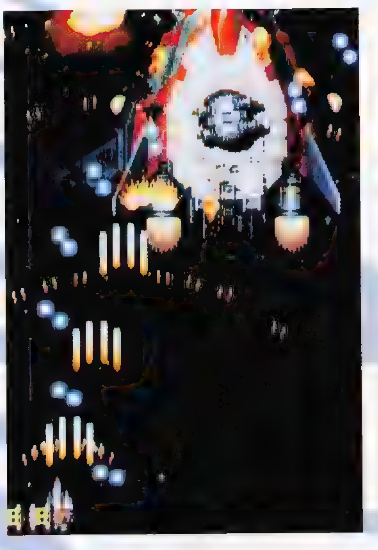

⑩すぐ消えてしまう勲章。実はゼロ秒で壊して取れば3万点。



イークポイントのあったところに勲章が現れる。これはすぐに上へ消えてしまい、取るチャンスは一瞬。もうすぐウイークポイントを破壊できそうだな、と思ったら近寄っておこう。なお、このロケットを破壊できなかった（タイムオーバー）場合は、全面クリア時のボーナスが10分の1となってしまう（一応、エンディングには差しつかえないけど…）。

LAST STAGE BOSS

基本的に、画面中央最下段に自機を置いて戦う。中心部の回転砲台は、回転と同方向にレバーを入れたまま、なるべく遠方にいけば弾の間に入れるのでその隙間で避けよう。時間がかかると、回転砲台と発狂モードが重なってしまう。



⑪弾の回転方向に順じてよける。

こうなってはボンバーの助けを借りるしかなくなる。一応念のため、ボンバーを二つくらいは残しておきたい。



⑫発狂モードはボンバー!!

SPECIAL THANKS

これで、バイパーフェイズワンの攻略を終了します。途中でいきなり、ニューバージョンになってしまったため攻略の流れが部分的に見苦しくなってしまってすみませんでした。

シューティングゲームの攻略でありがちな「特定の面の攻略が薄くなる」といった現象を避けるべく、1号分で1ステージずつ攻略という異例の体制で原稿執筆に臨んだのですがいかがだったでしょうか。マップにしても、本来はザコレベルのものまで描きこんでいく予定でしたが、このゲームではザコを倒す速さで出現に差が出てしまうので止むを得ず断念しました。

ここまで長期の攻略に付き合ってくれた読者の皆さん、細かい質問に嫌な顔ひとつせず丁寧に答えてくださったセイブ開発の皆さん、本当にありがとうございました。

～ビジュアル攻略～

VIRTUA COP 2

STAGE2・左ルート+ボス編

バーチャコップ2

©SEGA 199?

前回に引き続いて、分岐の左からボスまでを攻略。ボスは弱いので強気にいこう。

TEXT/FRS-N.O

まず初めにおわびから。前号の分岐点で、今回は左～と書いてありましたが、あれは右です。今回は左ルートの攻略ということになりますのでよろしく。

STAGE2 分岐左・ONE・DECK

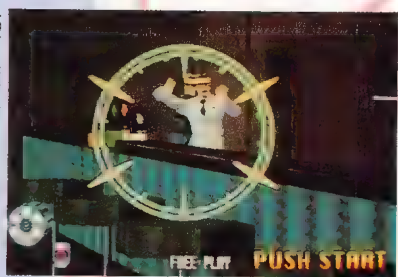
左ルートは、バーや厨房を通ってデッキにのぼってボスと対決する。難度は大して変化ないので、前号の攻略を参照して好きなルートを進もう。



〈①〉強いていうなら、前回の右ルートのほうが楽。



〈②〉バーのカウンター内に潜っている敵。この後…、



〈③〉人質を盾にした敵出現。ここはアセらずに…、



〈④〉少し待てばこうなるので、このとき撃て!!


〈⑤〉厨房の入口。いきなり一般人がいるぞ。



〈⑥〉これはトラップ。左の奴は撃たない。右を狙え。


〈⑦〉順番に撃つと一般人が。間違えて撃たないようにね。



〈⑧〉フレームが邪魔で撃ちにくい。連射するといい。



〈⑨〉⑥と⑧が合わさった感じ。照準のついた奴を撃とう。



〈⑩〉「あなたには功夫が足りないわ」なんだとう!?



〈⑪〉ズバン!!パイの彫像のボウシが吹きとぶ。ニヤリ。



〈⑫〉こいつを倒すとオートマチックが。こいつぁ便利だ。



〈⑬〉いきなり端から敵が。オートマチックで連射!!



〈⑭〉オートマチックがあるとかなり楽。



〈⑮〉これも⑥と同じトラップ。左は無視して右を撃て。



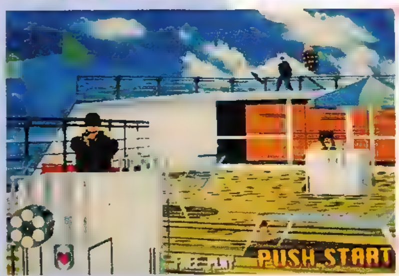
〈⑯〉うわ、いやなシチュエーション。左よりに撃とう。



〈⑰〉だからぁ、撃ちにくいところから出るなぁ!!連射命。



〈⑱〉テーブルの下から敵。多めに撃って保険をかけよう。



〈⑲〉左の奴はフェイント。奥の爆弾男を狙え。



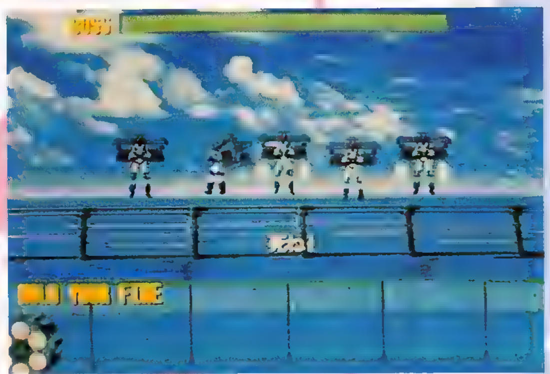
〈⑳〉遠めのうちから撃っておくとあとが楽。

STAGE2・BOSS

ボスは、バックパックを背負った兵士。全部で5人いて、それぞれロケットランチャーで攻撃してくる。このランチャーは、ショットで破壊できるので、ボスを撃つついでに撃ち壊してしまおう。

ボスのゲージは、誰を撃っても均一に減らせることができる。とにかく撃ちまくるのがいい。このとき、1〜2発は残してリロードすること。「RELORD!!」の表示を出さないように素早くリロードしよう。ボスの数が減ってくると、ときどきこちらに接近してくることがある。こうなると、非常に撃ちにくくなってしまう。こちらに飛来しそうなら、そいつを優先して撃とう。

ちゃんと「RELORD」表示を出さないように撃ちまくれば、実は全ステージ中で最も簡単なボスだ。



〈㉑〉それが初対面の人にいう言葉か？



〈㉒〉連射、連射。敵弾もまとめて。



〈㉓〉リロードは素速く!!

出張版KOFなのだ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
昼下がりの京サマ

う〜ん、イメージ的には桜花舞う中で京サマが詩を書いてるって感じなのよね〜。

担当：ぴく&愛機ペンタ1号

い・き・な・り登場の「昼下がりの京サマ（仮）」。それはKOFを愛する人の夢と希望と安息の世界。

今後、読者諸氏が異様なまでの盛り上がりを見せつけてくれさえすれば、ソク編集者に直談判、第二回、第三回も開催可能。

巷では徐々に下火になりつつあるかもしれないが、それでもオレは…というキミたちのアツいタマシイでもって当コーナーの存続を支えてほしい。

…れる1カット

このキャラのしぐさ（ポーズ）がイイーというのを募集。

今回はムックのアンケートの中から目についた、いおりん&京サマの勝ちポーズ、ケンスウの中華マンほおばりシーン、アテナ変身シーンを紹介。気に入った写真があれば切り抜いて大事に持ち歩こう。







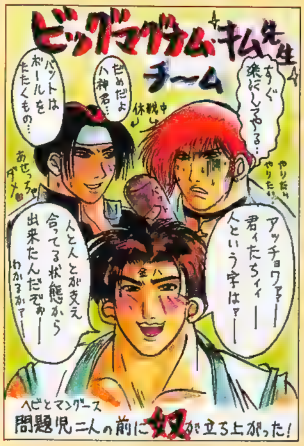




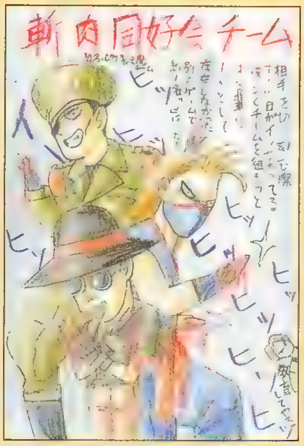
OOT オレ…を聴けぇ

ここ最近、すっかりウワサを聞かなくなったオレ様オリジナルチーム略してOOT。

本来はコミックエディットキャンペーンとは無縁なので、七面倒くさいストーリーなどはまったく不要。ただ自分の好きなキャラによるチーム、見た目やチーム名が面白いだけのチームなどを考えて送ってもらいたい。その際自分のアツい思いなども語ってもらえるとよりベター。



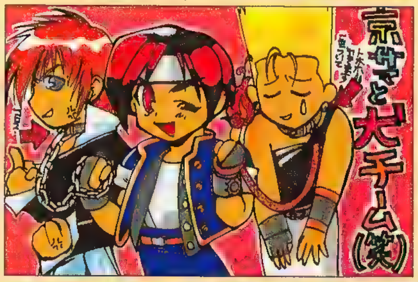
（千葉県　飛燕てんおおさん）こないだ金八先生見たよ。昔ほど濃くなかったな。



（大阪府　吉田勝彦君）この人たちはサムライの世界でもやっていけそう。



（埼玉県　MC坊主さん）真侍&餓狼3の変則チーム。こーゆーのも歓迎。



（大阪府　いおりんLOVEさん）犬だって、犬。ぷぷっ…。



お、お父さん



ぼ、僕と…





いおりん人と舌

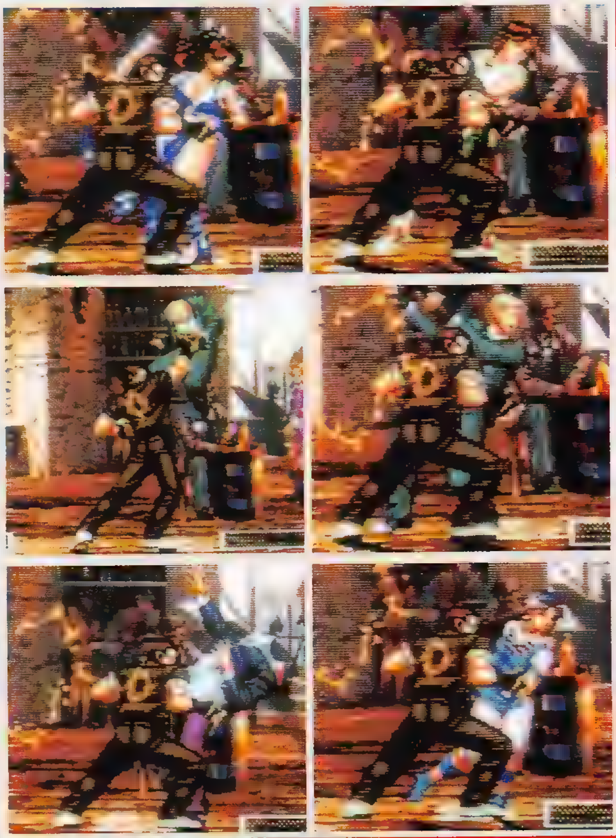


白眼軍人体力泥棒

だから夢月〜京サマだっておとこのコ

…は見た！ …な…（以下略）

意外と人には知られていないグラフィック、あるいは単に笑えるシーンを抽出。目標は写真4コマ。



KOF用語集

KOFでよく使われる用語の解説。例えば…。

●落とす
京サマの七拾五式　改やいおりんの葵花→鬼焼きといった空中連続技を途中でミスって最後まで決められなかったときに使う。対義語はもちろん「拾う」。

●ギャラクティカマグナム
ラルフのぶっ飛ばし攻撃のこと。通常技の中では1、2を争うほど有名な技。ギャラクティカは特に有名だが、最低限自分の好きなキャラに関しては通常技の名前まで覚えておきたい。ちなみに自慢じゃないが筆者は壱式から九拾九式までバッチリ。

●図々しい
ゲージがほぼ空っぽの状態からMAXまで一息に溜めてしまうこと。それから転じてズカズカ歩いて投げることや紫舟に7発も8発もしゃがみ小パンチ連打を入れたときなど、わりと幅広く使われるようになった。

●やる気十分
開幕と同時に突進技で突っ込んでくるヤツのこと。

●45°
ハイデルンのムーンスラッシャーが最も美しく見える角度。昔はもっとも相打ちを取りやすいことから一番減る角度だと思われていた。



溜めるフリして誘ってんだろ？ ミ・エ・ミ・エ♡



げっ、MAXまで溜めやがった。図々しいよ、このオッサンよぉ（直後死刑）。



もっとも絵になる45°。

というわけで、コレだぁと思ったキミは「昼下がりの京サマ」係までジャンジャン投稿しよう。なんとかして第二回が開けるよう、みんなのタマシイを待ってるよ〜。

拳で語らう漢たちの祭典

第12回ゲーメスト杯争奪 鉄拳 TEKKEN-2 チャンピオンシップ

11月5日に行われた大会の模様をリポート。全国から一同に会した512名の闘いを見よ。

リポート：C-LAN

11月5日（日）に東京・浜松町のニューピアポールで鉄拳2の大会が行われたのは周知の通り。その模様をリポートしていこう。

ストⅡに端を発し、すでに12回目を数えるゲーメスト杯だが、今回の『鉄拳2』に関しては、店舗予選で勝ち上がってきた選手が多いのが特徴だ。計260店という大規模な予選が行われ、総選手数512名のうち、実に7割以上が店舗代表選手なのである。そんなわけで内容的にもレベルの高い闘いが期待できるところだ。



ニューピアホールの前には長蛇の列。今まさに開場の瞬間だ。こういう風景も大会ならでは。


こちらは受付前。512人のテッケツァーが我先にと名乗りを挙げる。この雰囲気が僕あ好き。


選手宣誓は前大会3位のブンブン丸氏。平八で挑戦したが、ブロック決勝で惜しくも敗れた。

開会式の後、少し押し気味で大会がいよいよスタート。A〜Hの8ブロックを2つに分け、ACEGをLリーグ、

BEST8 with TEKKEN2 CHANPIONSHIP 対戦部門

Lリーグ



Aブロック LAW

氏名：平木康之（東京）
スコアネーム：Y.H
年齢：21
得意な連携技：なし
得意な空中コンボ：なし
対戦での苦手キャラ：全キャラ
対戦での得意キャラ：なし
マイキャラを使う理由：弱いから

今大会で最も人数が少なかったのがロウ。だが使っている選手はうまい人が多く、玄人好みのキャラといえそうだ。平木君のロウはパンチ2発からのドラゴンテイルという空中コンボが印象的だった。



Cブロック HEIHACHI

氏名：山口　崇（東京）
スコアネーム：ARI
年齢：17
得意な連携技：踵落としからの無双連拳
得意な空中コンボ：風神拳→LP→奈落払い→かかと一発→破砕蹴
対戦での苦手キャラ：レイ
対戦での得意キャラ：準
マイキャラを使う理由：「鉄拳王」だから

奈落払いかかと斬りを途中で止める。ヒットしたらそのまま破砕蹴。ガードされてもスキがない。破砕蹴は最速で出されるとまずガードできない。テクニカルな一面を見せる山口君の平八である。



Eブロック NINA

氏名：中野正秋（愛知）
スコアネーム：
年齢：25
得意な連携技：ディバインキャノンコンボ
得意な空中コンボ：ディバインからの空中コンボ
対戦での苦手キャラ：平八
対戦での得意キャラ：準
マイキャラを使う理由：鉄拳から使っていてやりやすいから

空中コンボはLP→ディバインキャノン→ニールキック、投げはR基本投げから派生する居反肘落とし脇固を用いる堅実派のニーナ。ラストがディバインキャノンになる新10連コンボもよく使用。やはり立ち合いがうまい。



Gブロック PAUL

氏名：太田盛章（埼玉）
スコアネーム：共栄ボール
年齢：17
得意な連携技：右飛天脚・しゃがみLP→葉桜崩拳
得意な空中コンボ：〃
対戦での苦手キャラ：ニーナ
対戦での得意キャラ：キング
マイキャラを使う理由：髪が突っ立ってるから

太田君のポールは非常に個性的。当て身やU・タックルを適度に織り混ぜつつも、葉桜鉄騎をメインの武器に据えている。ガードされるのを覚悟の上でだろう。空中コンボに葉桜崩拳を用いていたのは彼一人だった。

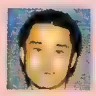
Rリーグ



Bブロック HEIHACHI

氏名：勝山龍一（東京）
スコアネーム：RUK
年齢：18
得意な連携技：風神拳→ワンツーパンチ→風神拳
得意な空中コンボ：風神拳→LP→鬼哭連拳
対戦での苦手キャラ：レイ、ミシェール
対戦での得意キャラ：なし
マイキャラを使う理由：カズヤの父だから

返し技、空中コンボ等に鬼哭連拳を叩き込む。2回入って相手の体力がほとんどない、という状況も何回かあった。そのせいもあってとにかくパワフルだ。パワーアンドスピードの平八だ。



Dブロック HEIHACHI

氏名：田中賢吾（大阪）
スコアネーム：KNG
年齢：22
得意な連携技：かがみダッシュからの二択
得意な空中コンボ：風神拳→RK→破砕蹴
対戦での苦手キャラ：ニーナ、ミシェール
対戦での得意キャラ：準、キング
マイキャラを使う理由：鉄拳でカズヤを使用していたため

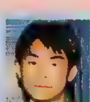
夏の㋫屋宅配便にてお邪魔した「プラボ千日前」の代表選手。他のブロックの平八もそうだが、ここまで上位になると、風神拳、奈落払いがホバーのモーションなしでいつでも出せる。基本ではあるが決して簡単ではない。



Fブロック PAUL

氏名：平田尚武（東京）
スコアネーム：NAO
年齢：23
得意な連携技：PDKコンボ→双飛天脚
得意な空中コンボ：右飛天脚→左アッパー→双飛天脚
対戦での苦手キャラ：平八、ミシェール
対戦での得意キャラ：ニーナ
マイキャラを使う理由：体当たり的なキャラクターだから

ワンパンからの落葉、右飛天脚の二択に持ち込むまでがうまく、一度はりついたら相手を離さない。都内で今一番鉄拳2が盛り上がっている「プレイマックス新宿店」で名を馳せるプレイヤーだ。



Hブロック NINA

氏名：奥西瑞司（大阪）
スコアネーム：いくら丼
年齢：22
得意な連携技：オリジナルコンビネーション
得意な空中コンボ：LP→ワンツーパンチ→LK
対戦での苦手キャラ：平八
対戦での得意キャラ：準
マイキャラを使う理由：テクニカルでかっこいいから

奥西君といえばゲームの種類を問わず毎回上位に顔を覗かせるメスト大会の常連である。奥西ニーナは連携が特徴的。LPなどからライトロー&バックスピン→フローズン→小ジャンプRKへとつなぐ。投げ技は全く使わない。

昼休みのお楽しみ

昼休みに行われたコスプレ大会では、冬の寒さが感じられる時期だというのもどこ吹く風。似てる似てないはともかく、思い思いのキャラクターに扮するコスプレイヤーたちが壇上に大集合。今回の大会では、コスプレ大会のときだけ着替えるのではなく、開会式からずっとコスプレしたままでいる人たちが多く見られた。入口でスヤスヤ寝ているミシェールや、ヅラがずれたまま真顔で話す平八など、趣のある光景もあったりした。

コスプレ大会では審判長兼コスプレ審査員でもあるアテイトシが毒舌三昧。シニカルな笑みを浮かべつつ罵詈雑言を浴びせるアディは、会場の雰囲気に水をさし反感を買った。彼なりの演出が裏目に出て候といったところであろうか。


楽屋（通路だけど）の風景。コスプレ人気度はミシェールが一番多かった。


ニーナといえばやっぱりこのランパブカラーだね。

BDFHをRリーグとし、AB、CD……というふうに2ブロックずつ予選が行われていった。

そして激戦の末、決勝リーグまで勝ち上がったのが右ページの8人である。

決勝リーグは[illegible]

ベスト8が出揃ってからは、今までならば試合数やラウンド数を増やしてトーナメントを行っていったのだが、今回は趣向を変えてリーグ戦だ。L、Rリーグそれぞれリーグ戦を行い、その勝者で3試合制（2試合先取）の決勝戦を行うという方式である。

選り優りの選手たちの、さらにその頂点の8人である。ここまでくるとさすがにレベルが高く、単純な技ミスや空中コンボの失敗といったものはほとんど見られない。

毎回、大会の上位戦にくると感じることだが、そのゲームにおける闘い方の本質を垣間見ることができる。

鉄拳2の場合は、お互いに、いかに攻めの起点をつかむか、という点につきる。相手の技の空振りには確実に反撃を加え、また小技をガード、もしくはヒットさせたらいかにしてラッシュを続けるか…そのきっかけに至るまでが比較的長く、またラッシュがキツイのが鉄拳2の特徴といえよう。

やっぱり三島家は強かった 平八が1・2・3フィニッシュ

ベスト8キャラの顔ぶれを見ると、平八が3人、ポール、ニーナが2人、そしてロウが1人と、意外に偏りが見られる。店舗予選での優勝キャラは半分以上が準であった。バージョンBへの変更が痛手となったか？

リーグ戦の結果は表の通り。L、Rリーグともに1位となったのは平八。Lリーグでは負けラウンド数の差から、Cブロックの山口君がリーグ代表の座を手に入れた。



そして見事勝ち上がったのがこの8名。ベスト8はリーグ戦で行われた。



予選は2ブロックずつ行われていった。V・ハンター方式だね。



A～H 8つのブロックで熱戦が繰り広げられる。

ナムコ開発陣&編集部員エキシビジョンマッチ

決勝戦とタイムアタック大会の間に、エキシビジョンマッチが行われた。ナムコから2人の開発の方とメストから4人で計6試合。編集部からはがっちん(ニーナ)、伊勢猫(準)、GYU(ミシェール)の3名+司会進行の神田ポールこと松永が参戦。

組み合わせ的には同キャラ対戦が多いという珍しい結果となった。ナムコの御二方が対戦したのはプレイマックスの常連さんで、そのうち一人は…。

ナムコ開発&メストライター	対戦内容	勝敗
ナムコ高橋さん	レイ VSレイ（参加者）	×
ナムコ小野口さん	ヨシミツVSヨシミツ(参加者)	×
がっちん	ニーナ VSニーナ(参加者)	○
伊勢 猫	準 VS準（参加者）	×
GYU（ミシェール）	ミシェールVSポール(参加者)	○
司会松永（ポール）	ポール VSニーナ(参加者)	○

メスト側で一敗を喫した伊勢猫の相手は準のコスプレをした女の子。まぁ、その…接待プレイをしました、てな感じにしておきましょうか。



卍党党首の小野口さんを破った吉光使い。こやつどこかで…。



エキジビジョンマッチの面々。対戦相手はおのおのが指名。



GYU沢と相対するはポール君。ちなみに自毛だそうです。

リーグ戦表

Lリーグ

代表 山口 崇(平八)

		A	C	E	G
A	平木(ロウ)		○ 3−2	× 0−3	× 0−3
C	山口(平八)	× 2−3		○ 3−0	○ 3−0
E	中野(ニーナ)	○ 3−0	× 0−3		○ 3−2
G	太田(ポール)	○ 3−0	× 0−3	× 2−3	

Rリーグ

代表 勝山龍一(平八)

H	F	D	B		
○ 3−0	○ 3−2	○ 3−2		勝山(平八)	B
○ 3−2	○ 3−2		× 2−3	田中(平八)	D
○ 3−2		× 2−3	× 2−3	平田(ポール)	F
	× 2−3	× 2−3	× 0−3	奥西(ニーナ)	H

まず両リーグ2位の選手同士での3位決定戦が行われた。接戦の末、Dブロックの田中賢吾君の平八が、Eブロックの中野正秋君のニーナを破り、この時点で1、2、3フィニッシュが確定。

そしていよいよ決勝戦…。

Lリーグ・Cブロック代表
山口 崇（平八）
VS
Rリーグ・Bブロック代表
勝山龍一（平八）

[illegible]

田中

Rリーグ・Dブロック
田中賢吾(平八)

Lリーグ・Eブロック
中野正秋(ニーナ)



優秀賞の9名。月並みだが並々ならぬ気合が感じられる。



はいポーズ。コスプレ大会参加者は年々増えている。うむ。



こちらは吉光1P。しかしながら鉄拳2のキャラって濃いのが多い。

まさにパワーとパワーのぶつかりあい、といった感じの組み合わせだ。両者で違うのは空中コンボ。

1試合目は奈落払いをトゥキックで常に止めるのが印象的な山口君が3−0で圧勝。ガードされてもスキがなく、ヒットしたら破砕蹴で追い打ちをかける。対戦慣れしていないとこの破砕蹴はなかなか避けられない。

続く2試合目は、勝山君の鬼哭連拳が冴え、3−1で勝利。空中コンボに、返し技にと鬼哭連拳を愛用するのが勝



Dブロックの田中平八とFブロックは平田ポールの熱戦。互いに真剣そのもの。かなり緊迫した状況だ。



「ありゃー、やっちまったぁ」と顔を歪めるのはGブロック代表の太田ポール。

山平八の特徴だ。ダメージ値が高く、カウンターを伴うとその威力はハンパじゃない。

そしてまさに最終戦である3試合目。運命の女神はRリーグの勝山君に微笑んだ。2試合目で一気にペースをつかんだのか、3−0と完勝。

「情けないです…」と後のインタビューでもらしていた山口君だが、決してそんなことはない。両者とも素晴らしい闘いを見せてくれた。

ベストキャラクター賞

キャラ名	氏名（地区）	ブロック
平八	勝山龍一（東京）	B
ポール	平田尚武（東京）	F
準	石田昭彦（埼玉）	F
レイ	吉田貴志（大阪）	H
ニーナ	中野正秋（愛知）	E
ロウ	平木康之（東京）	A
ミシェール	加鳥　綾（東京）	A
ジャック−2	五月女浩一郎（東京）	D
吉光	石川明宏（東京）	A
キング	松井　悠（東京）	A

決勝戦

平八 L−C 山口　崇	平八 R−B 勝山龍一
○ 3−0	×
×	○ 3−1
×	○ 3−0



というわけで日本一はBブロックの勝山龍一君に決定。これだけのレベルの中での優勝は凄い。

こうして大会は終了…ではない。まだまだイベントは続くのだ。

タイムアタック大会

タイムアタック大会は、バージョンBということで、店舗代表の選手でも、例え全一保持者でも、一からパターンを作り直さねばならなかったため、苦労がうかがえる内容だった。

4人目までを1分以内にクリアしなければ失格となるため、まずここで大半の選手が脱落。対戦のついでに参加したという選手は、ほぼ予選落ちしていたようだ。

そしてその後も当然負けたら失格なので、クリアできずに終わってしまう選手も少なからずいた。特にカズヤ、デビルカズヤの2人は相当パワーアップしているので、しっかりしたパターンを用意しておかなければクリアは難しい。

そんな中で見事、最速タイムを叩き出したのは東京の鈴木君。キャラクターはジャック−2。実は彼は、今年3月25日に行われた鉄拳大会部門でも優勝しているのだ。名実共に二連覇だ。

だが真の闘いはこれから。本号よりバージョンBの集計が開始されるので、全国トップを目指してがんばってほしい。



タイムアタック大会は1分で4人抜かないと即アウト。コンパネは2P側でもよい。



負けずにクリアできた人はあまりいなかった。ここまでくればリッパなもん？



最後は名大会の上位入賞者で記念撮影。選手、ギャラリー及びナムコの皆さん。お疲れさまでした。

以上の二部門で、大会は幕を閉じた。みんなの要望次第では、全23キャラでの大会も開催されるかもしれないし、あるいは来たる鉄拳3のときのためにも（気が早いか？）日々精進を怠ることなかれ。

タイムアタック部門優勝者



JACK-2 2′18″65

氏名　：鈴木　淳（東京）
スコアネーム　：MFC-星白金-あつし夫
年齢　：23
最速クリアタイム　：1′18″8（ニーナ、Ver. A）　1′19″96（ジャック2、Ver. B）

前回はキングだったが今回はジャック-2で参加。対戦ではキングを使用。タイムアタックという大会では少し珍しい形式ではあるが、それにしても二連覇は凄い。「プレイシティCARROT巣鴨店」の店員さんを務める現役スコアラーでもある。

パターンとしては、シザースメルトダウンを当て、起き上がりにメガトンパンチをカウンターヒットさせて瞬殺する。つながれば相当早いタイムが出るだろう。

最新作 ソウルエッジ登場！

大会がすべて終了した時点で、AMショーでも流れたソウルエッジのビデオが披露された。そしてナムコの方が壇上に立ち、ゲームの説明を始める…。

とまぁ、これだけならば「ほーう、ふ〜ん、期待しちゃおうかな」で終わるわけだが、その説明がやたら細部にわたり気合が入っている。操作系やつば競り合いの性質、避けや技の相性などをこと細かに解説して、これは何かありそうな予感。

そう、特別に二台だけ、ナムコさんのはからいでフリープレイ台が設置されているというのだ。そして全台一斉に、スイッチON！23台ある筐体の中で当たりはたった2台。約10分の1の確率に賭けて選ぶのだ。結局一時間半ほどフリープレイ時間はあったので、並んだ人は2〜3回はプレイできたと思う。今回のバージョンはまだ完全版ではなかったので、これからさらに進歩していくことと思う。発売が待ち遠しいところだね。



大会終了後、ナムコの方が壇上でソウルエッジの宣伝を行った。

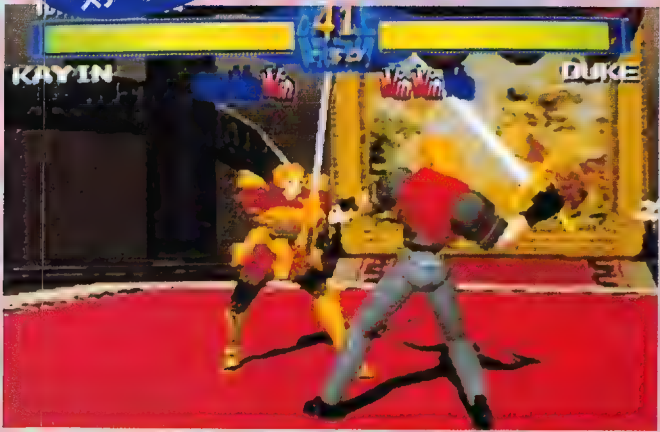


ところが妙に細かくゲームシステムを解説し始める…この後フリープレイが…。

増刊号緊急発売決定!!

ゲーメストEXが究極攻略
そして、この1冊に完全凝縮!!

プレイステーション 闘神伝2



PC-FX
ルナティック・ドーンFX

NEO・GEO CD
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

サターン
闘神伝S 他

日(金)発売 お買得定価 480円(税込み)

隔週刊化決定!!

創刊準備号
12月21日(木)発売
予価530円(2大付録付)

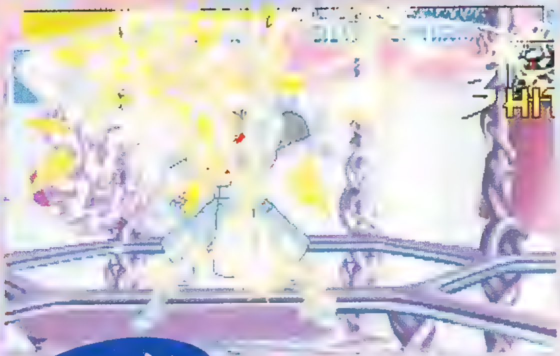
ゲーメストEX

バーチャ2、闘神伝2、サムライを



サターン

バーチャファイター2



サターン

X-MEN
~CHILDREN OF THE ATOM~

12月8

特報!!

ゲーメストムック
EXシリーズVol.1

X-MEN~CHILDREN OF THE ATOM~

12月13日(水)発売

予価980円

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

片桐さんにアンビリーバボーを連発されたい

担当：最近、クラスの女生徒たちの間で妙な噂が流れているらしい 笹岡 清（あだ名：ジョッキー）

某誌の予想どおり、ときめきメモリアルのぱずるだまが出ることになった!! しかも使えるキャラは11人! これでいいのか?

ついにアーケードにもときめきが登場!!

あえてここで説明する必要もないくらいの大人気ゲームとなってしまった「ときめきメモリアル」。

PCエンジンやプレイステーションでプレイした人も多いことだろう。

その「ときめき」が、今度はアーケードゲームのキャラクターとなって登場である。

その名も「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」。そう、あの家庭用で「ツインビー」や「ツヨシしっかりしなさい」になったアレだ。アレが今度はキャラクターをときめきのキャラクターに替えての登場である。

もちろん、グラフィックは「ときめき」のソレだし、声も(たぶん)オリジナルと同じあの声だ。

これを聞いた瞬間あまりの驚きのために、たいがいの人は「え?ウソでしょ?」と問う。しかし、この画面を見てしまってはグゥの音も出ないだろう!ウソではない、正真正銘「ときめき」の「ぱずるだま」である。


おおっ！詩織と優美がぱずるだましてるぞ。

こいつはもう、ときめいた人もそうでない人も、やるしかねぇって感じだ。使えるキャラクターもちゃんと11人いるから、キミのときめいたあの娘をセレクトして、さあプレイ!


もはやおなじみ〝伝説の樹〟。



「優美っててんさーい♡」これは言いそう。



「バーリバリだぁ！」とは言ってないか。



優美「いっけぇー」とか言ってそうだ。



ルール説明画面。はう！優美がペンクローの代わりに出てる！

キャラクターは11人+α

登場するキャラクターは、レギュラーキャラの女の子11人(プレイヤー選択キャラ)プラス、ボスキャラクターがいるとか。

ん?プレイヤーキャラの中に、館林の姿が見えないぞ。館林美晴ファンは悲しむしかないのか?

いや、まてよ、原作ではたしか隠れキャラだったよなぁ、とすると……まあ、これは単なる希望的観測だけどね。

ボスについても、今は謎である。

でも、ときめきに出てくるキャラクターって、残りは2～3人しかいないような気がするなぁ。まあ期待してみるとするか。

全然関係ないケド、プレイ中にいきなり番長が乱入して来たりしたら面白いかも。連鎖したときのセリフは、もちろん「神龍!」。

各キャラのセリフや演出に期待大!!

ときめきといえば、強烈なまでのキャラクターでの個性である。

その個性の強さが、このぱずるだまでは大いに引き出されているに違いないぞ。

例えば、紐緒さんの攻撃の中には〝紐緒ロボ〟攻撃があるし、片桐さんは常にマイクを握っている。連鎖しまくったら歌い出すんじゃないかと、今から心配だ。



こ、告白ですか?一体何なんだ?



これがマップ画面。オリジナルのSDキャラが見られる。

各キャラの服装も、これまた見逃せない。

優美ちゃんはセーラー服の夏服、詩織は冬服、紐緒さんは白衣で登場だ。

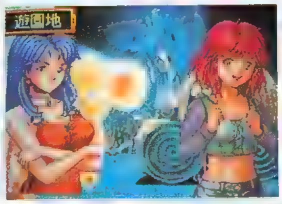
私服のキャラは、片桐さんと鏡さんと朝日奈の3人。


ドン?ドンですか?セリフは「あーっ！映画に送れるーっ!!」かな。

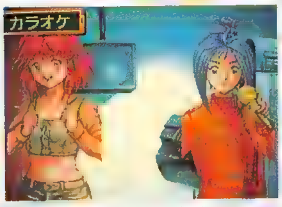

白衣が似合ってる紐緒さん。鏡さんも…ウッ。


出、出た！ウワサの紐緒ロボ。ここまでするか?

今のところ判明してるのはこの6人だけだが、このほかのキャラがどんな服装をしているかが注目すべき点であろう。



服には色違いがあるみたい。鏡さん赤も似合うよ。



カラオケで片桐さんと対決。



紐緒さんの色違いは黒いコートのような感じ。

個人的には、古式さんは浴衣で、清川さんにはブルマ姿で登場してもらいたいと思うぞ。

マイクのような小道具がオッケーなら、美樹原さんは犬を連れていて、如月さんは本を持っていると良い。虹野さんにはお弁当でも作ってきてもらいますか。

やっぱり、古式さんは負けそうになったらオヤジさんが出てきたりするのだろうか？

うーん気になる気になるうーっ!!

ときめきならではのニクイ演出

ぱずるだまの基本は変わっていないのだが、このゲームにはいたるところにときめきっぽい演出がほどこされている。

例えば、マスコットキャラ（画面中央のワクの中のキャラ）がコアラだったり、ステージがボウリング場やジャンク屋、カラオケだったり、コースセレクトが、ぱずるだまの「練習」「ノーマル」「ゲーマー」から、「練習」「告白」「根性」になっていたりするのである。



詩織ちゃん勝利い。「これでいい？」。


片桐さん歌ってマス。「優美泣いちゃうんだからぁ」。

「告白」でエンディングをむかえると、プレイヤーを待つものは……。

あとはやっぱり各キャラクターのセリフに期待。美樹原さんにゴメンナサイを連発されながら攻撃玉を送られた日にゃあ、泣くに泣けないぞ。

セリフについては、分かり次第公開していくので、少しの間待っていてくれ。

システムはぱずるだまだ

ときめきメモリアル対戦ぱずるだまは、システム的には、今までのぱずるだまシリーズとまったく同じである。

AMショーに出展された、「すすめ対戦ぱずるだま」とは別のものである。間違える人がいないように言っておこう。

つまり、ぱずるだまが好きで、なおかつときめきが好きで好きでたまらないような人には、ぜひオススメなのだ。

とりあえず残りの情報は次号を待ってくれ。



こ、この詩織はどっかで見たポーズ…。



ピンクのリボンとオヘソがキュートな優美ちゃん。
「やっぱりサイコーッス!!」（某氏談）。

キャラクター紹介

あなたの好きな人は誰??



前は海、後ろは…

ぷづるPUZZLI

今度は魚を釣るパズルゲームだ。よく読んでルールをおぼえてほしい。

担当：POW様

数々と皆さんのゲームコーナーにお目見えしたきたパズルゲーム。各メーカーさんが試行錯誤の上、色々なパズルゲームが出てきた。今回説明する「パズリ」は、牌砦を作ったメトロが釣りをモチーフにしたパズルとして堂々と登場！では早速紹介しよう。



人魚に見とれないように…。

初?次に出てくる魚と交換できる?

まず基本操作からだ。レバー左右で自分の乗っている船を動かし、自分の持っている魚を左のボタンで海に投げるのである。気になるのがもうひとつのボタン。どこが変わっているのかというと、次に出てくる魚と交換することができるのだ。「何でこれが先に出ないの！」と怒りながらパズルゲームをやっていた人も数多くいることだろう。今度は、そんなことが言えなくなってしまったのだ。



引潮注意報!!

うわ～魚がいっぱいだ

主人公が、今日ものんびり黒猫と一緒に海に船を出す。さあ今日は何匹釣れるかな…、と、思いながら、説明に入ろう。

まずは魚の釣り方からだ。どういうふうにして釣るかというと、黒猫から渡された魚を主人公が海に投げる。そのとき同じ種類の魚を計3匹以上で、縦、横、L字に並んでいれば魚を釣ることができる。

ちょっと違うところがある。普通のパズルは、上から落としていき、ライン、あるいは3つ4つ揃えると下に落ちていくが、このゲームは、**釣り上げると上に浮いてくるのである。**ちょっと間違えないでくれ。

画面下にあるDEAD LINEより下に魚が行くとゲームオーバーだ。

潮の流れを読もう

海釣りは潮をよまないと釣れない。ゲームだからそんなことはないが、主人公が魚を数匹落とすと、画面左右に頭の上の赤いパトランプを付けたラッコが登場し、「引潮注意」と警告してくれる。ラッコがいなくなると、海の水位が下がり、画面下にあるDEAD LINEに近づいてしまう。DEAD LINEに魚が近づくと、鮫がナイフとフォークを持って、おなかを空かせて待っているぞ。注意しよう。



鮫がおなかをすかせて待ってるぅ～。


必殺!!竜巻釣り?

とりゃ～必殺竜巻釣り(仮の名前)

何回もプレイしていると分かるが、次に黒猫が持ってくるNEXTの魚が面ごとに大体決まっていて、各面、連鎖釣りをすることができる。そうすると、船上の主人公が、竜巻のようになり、どんどんと釣り上げるぞ。

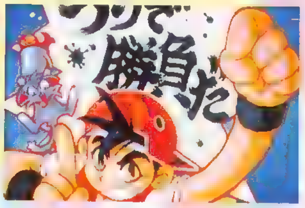


今日も大漁だ!!猫も大喜び。

連鎖すると、画面左右に色々な魚介類が何連鎖したかを知らせてくれる。結構面白いキャラもいるので頑張って連鎖に挑戦しよう。


昇、拳!?

各面連鎖できるように、チェンジボタンをフルに活用して研究してくれ。さあ、今日も大漁だ！



勝負だ!!

釣りで勝負だ！釣りで勝負よ！

対戦も釣りで勝負！釣りに男の女もない！とことん釣りづくしの「パズリ」。うまく連鎖をすると、ほぼ一発で終わってしまう。連鎖を組める人はかなり有利だぞ。



のぞむところよ!!

非垂直落下型本格パズル ぷるるん

ピピが駆け抜ける姿を見たとき胸の中に感動の嵐が巻き起こる。

担当：借金

バンプレストから発売される「ぷるるん」。基本的には同じ色の〝ぴっくる〟を4つずつ揃えて消していく、いわゆる普通のパズルゲームと考えてもらって構わない。

しかしステージクリア条件には今までにない斬新なシステムを取り入れているので、順に説明していこう。

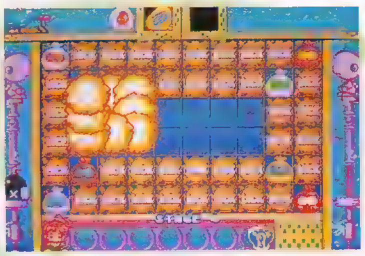
ゲームシステムは？

操作方法はレバーと2ボタン。ボタンを押すと、ネクストから出てきた〝ぴっくる〟をフィールドに置ける。この〝ぴっくる〟の色を縦横どういうつながりでもいいから4つつなげて消すことによって、画面下に立っているピピ（主人公）が宝に向かって歩いていく。見事、宝にたどり着いたら、晴れてステージクリアになるのだ。

あと、もう一つのボタンがばくだんで、ばくだんを置いた位置から8方向にフィールドを切り開くことができる。危なくなったら、とりあえずばくだんだ。

ピピが歩く距離は、連鎖（詳しくは後述）の数によって決まる。消しただけなら1歩、2連鎖なら2歩といった感じで、3連鎖以上になると体にオーラをまとい一気に走るぞ。

〝ぴっくる〟は、あくまでピピを宝に導くための手段に過ぎない。だから画面の〝ぴっくる〟を全部消しても、キャラが宝に着かない限りクリアできないので注意しよう。


ボムを置いとけば道が増えるぞ。



ゴールまで一気に駆け抜けよう。


切り株の横で2回消せばこの通り。

キャラ紹介

①ぴっくる

〝ぴっくる〟は基本的に4つずつ揃えるんだけど、〝ぴっくる〟には内側の色があってその色を使って連鎖を作っていく。

たとえば赤ぴっくるが並んでいる横に、内側が赤い青ぴっくるを並べ、その青ぴっくるを4つ揃えれば…わかったかな？

②すーぱーぴっくる

すーぱーぴっくるに隣接している色すべてを、一気に消す。うまく使おう。

③ワルぴっくる

〝ぴっくる〟は置くまでの制限時間が決まっていて、ぐずぐずしているとネクストの横に〝ぴっくる〟が溜まっていってしまう。

〝ぴっくる〟が溜まってしまうと、ワルぴっくるとなってフィールドを覆ってしまうので注意しよう。

④切り株

この上に〝ぴっくる〟を置くことはできないけど、切り株の横で2回〝ぴっくる〟を消せば切り株は壊れる。でも銀色のヤツは壊せないぞ。

⑤ピピ

画面下を動き回る主人公ピピ。幻のダイヤを求めて旅している（らしい）。



ぐずぐずしてたからワルぴっくるで埋まってしまった。

楽しみ方はいろいろ

このゲームには、1人でどんどん進んでいくモードのほかに、2人で協力して遊ぶモード（対戦はできない）がある。しかもこの協力モードはフィールドの大きさはそのままなのに、ネクストの〝ぴっくる〟は両方に4つずつ溜まる。つまり片方のプレイヤーがぐずぐずやると迷惑がかかるし、お互いの息が合わないとあっと言う間に終わってしまうという、とんでもない一面を持っている。ハッキリ言って1人でやるよりぜんぜん難しいのだ。

とにかく燃えるこの2人協力モード。まずは友達と試して見よう。必ずハマるはずだ。



すーぱーぴっくるが出たらチャンス！一気に大逆転が狙えるぞ。


このダイヤを取ったら何に使うのか。

鉄の体に流れる血潮！悪い奴らは許さない！

超鉄ブリキンガー

残念なからブリキンガーはメインではなくオプションだったのだ。

担当：借金

ザウルスが放つ横スクロールシューティング「超鉄ブリキンガー」は、ステージ分岐によるマルチエンディングシステムになっている。だからプレイヤーの腕に合った難易度のルートで進めることができるぞ。やり込んで全ステージクリアを目指そう。

プレイヤーは、スピード型、パワー型、平均型の3機種の中から自機を選択し、オートマチックで動き回るオプションロボット"ブリキンガー"（攻撃方法はプレイヤーが選択）と共に、突如隣国から攻めてきた軍事力国家「鉄仮面共和国」を倒すために立ち上がった。こうなったら大暴れしてやろう。



基本操作説明

プレイヤーの攻撃方法は、アイテムを取ることで段階的にパワーアップするショット攻撃と、オプションロボット"ブリキンガー"の2種類で、ブリキンガー自体の攻撃も、アイテムを取得することでパワーアップする。

操作系はレバー＋3ボタン。

●Aボタン
ショット攻撃。

●Bボタン
ブリキンガーの着脱（開始時ブリキンガーは自機と接続している）。

●Cボタン
ボンバーの使用。

Aボタンは、主にショット攻撃だが、ブリキンガー分離時には、Aボタンを連打することで攻撃をパワーアップさせることができる。

Bボタンは、ブリキンガーの着脱を行うが、そのほかにブリキンガー接続時にBボタンを押しっぱなしにすることで、画面左下のサークルゲージが分離攻撃用に切り替わり、Bボタンを離すことで分離攻撃を行うことができる（押している時間が長いほど強力）。

Cボタンは、ボンバーを発射するが、その際にブリキンガーが装備している攻撃アームを消費してしまう。

このゲームは、基本操作が複雑でこれだけではまったく理解できないと思うので詳しく説明するぞ。



ブリキンガー見参!!

●ブリキンガー接続時
自機と接続しているとき、ブリキンガーは攻撃方法を持っておらず自機のショット攻撃だけになってしまう。しかし、ブリキンガーは敵の弾を消してくれるので、自機の前方からの攻撃を無視できるという利点もあるぞ。

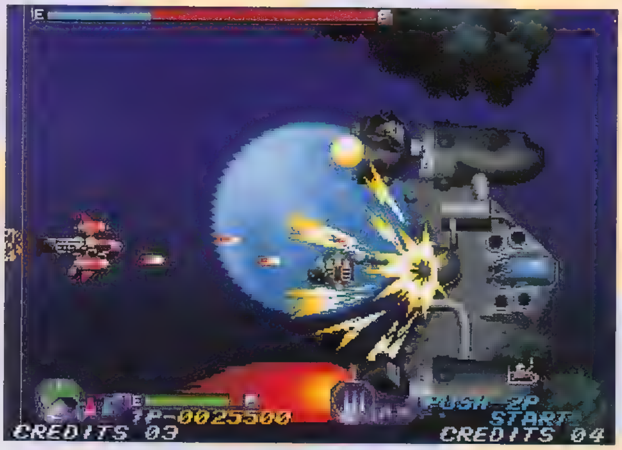
●ブリキンガー分離時
自機と分離しているときがブリキンガーの本領発揮で、Aボタンを連打することで画面左下のサークルゲージが上昇し、そのときに装備している攻撃アイテムによる攻撃をパワーアップさせることができるのだ（超鉄ブラボーシステム）。



サークルゲージ内は、LV0〜7までに分かれていて、LV1まではシールドによる防御を行い、LV2〜4は左腕パーツによるショット系攻撃、LV5〜6は右腕パーツによる打撃系攻撃となっている。

さらに連打すると、LV7のパニックモードへと突入し、ブリキンガー最強の攻撃を繰り出すことができる。しかし、パニックモードで長時間続けていると、ブリキンガーは気絶してしまうので注意が必要だ。

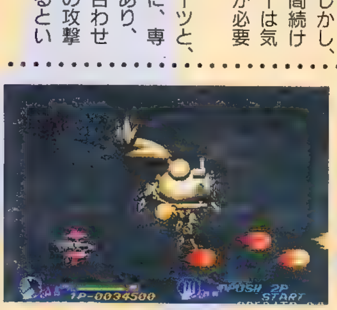
左腕（ショット）パーツと、右腕（打撃）パーツ共に、専用のアームアイテムがあり、アイテムとLVの組み合わせによってブリキンガーの攻撃方法は30種類以上もあるというからスゴイ。



映像効果バッチリ

登場するキャラクターや、背景がCGによって描かれており、斜め上から見下ろした立体的な視点がとても滑らかなので、ビジュアル的にもきっと満足できることだろう。

ゲーム内容もグラフィックも期待して待てそうなブリキンガーは12月発売予定。シューティングはちょっと…と言う人も、絶対やるべきだぞ。



ニューゲームジャングル

発売までもう少し!

MANX TT Super Bike

©SEGA 1995

3DCGにより、リアルなレースシーンを体験できる!

担当：ずるずる

世界最古のレースがゲームに!

イギリスとアイルランドの間に浮かぶマン島で、88年!（そんな昔にバイクがあったらしい!）も続いている世界最古のバイクレースがある。

1周60kmの公道コースを、なんと平均200km/hで駆けるというハードなレース。

その60kmというコースには市街地、田園地帯、森、海、山と変化に富み、さらに高低差も存在している。

そんなハードなバイクレースを、セガAM3研&4研が体感ゲームとして誕生させる。

実際のワークスマシンからサンプリングされたエンジン音、そのエンジン音をハンドル、シートに振動を伝える新しいシステム、さらにはアクセルのオンオフに反応してバイクが左右に揺れるのを再現させる体感システムも搭載。

実際にマン島にロケに行き、完成させた3次元リアルタイムCGをこれらに組み合わせることで、大排気量のスーパーバイクを駆る楽しさ、スピード感を体験できるようになっている。

レースといえばやはり対戦。もちろん通信もOKだ!



筐体もリアル!

体感ゲームというとやはり気になるのがその筐体、乗り込む部分である。

さてその筐体であるが、バイクものというと、バイクの形をした部分に乗り、ハンドルを握り、乗っている筐体部を倒し込むことでコントロールしていたが、今回、この「マンクスTT」では、そのシステムを改め、左右に倒すのではなく、左右に身体を移動させることでバイクを倒すようにしている。



こんなステッカーが張ってある。

これにサーボモーターの制御によってバイク自体が左右に振れる（とくに加速するとき、オーバーパワーだとバイクが暴れるような状態）体感システムを使っている。



きちんと足を乗せてライディングするのがこのゲームの基本。

また、エンジン音を体感させるシステムとして、筐体に付いているマフラーがなんとウーファーとなっている。



迫力あるパイプ!この中にスピーカーがセットされている。

8人までの同時プレイが可能な仕様である。

バイクの面白さが伝わってきそうだ!

この「マンクスTT」では、コースが2つ登場する。

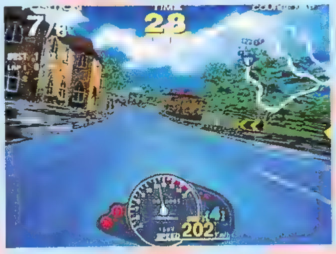
1つは本物のTTレースをモチーフにした「TTコース」で、もう1つは美しい海岸線を走る「シーサイドコース」だ。

どちらもモデル2により再現されるので、絵のきれいさは抜群!文句なしである。

バイクはAT、MTを選べ、MTは6速となっている。

視点は2つ。主観視点と客観視点となっている。





まさにライダーの視点。画面が傾くのがリアルだ。



レースではこんな風な接近戦も当然ある!このインから抜く!

元祖異種格闘技

PlayStation

PS（プレイステーション）で本領発揮！

バーチャル飛龍の拳（仮）



より激しく！
よりリアル！

1. 平均約**1,000ポリゴン**以上
   毎秒60コマの超リアルバトル！
2. PSで実現した華麗かつ豪快な秘奥義の数々！
3. あの『**飛龍システム**』が格段にパワーアップ！
   連続技、S.テクニック、S.ディフェンス 他
4. 多彩なモード、機能が充実！

'96年春
発売予定
乞うご期待！
対戦格闘アクション
価格未定

目指せ！ゲームクリエイター！！

最先端の技術を
プロが教える。

プロ養成機関
カルチャーブレーン
コンピュータアート学院



国際級の実績/2年連続受賞

米国ゲームプレイヤーズガイド、EGM両メジャーゲーム雑誌において

1989［シェラザード］ BEST GRAPHIC GAME OF THE YEAR
1990［超人ウルトラベースボール］ BEST SPORTS GAME OF THE YEAR

バーチャル飛龍の拳 Tシャツプレゼント
先着100名様 or お友達連れの方

ゲームクリエイターの体験入学開催

★違いを見つけに来て下さい★

◆開催日◆ **12/2(土) 12/16(土)**
時間 PM 2:30～PM 5:00 上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します。

◆学院説明会（随時受付中）◆
地方（仙台、新潟など）での説明会も開催します。

●お問い合わせ TEL.**03-3829-0867**

平成8年度
新入生募集 ゲームクリエイター本科（2年制）／デザイナー本科（2年制）／マルチメディア本科（3/4年制） 学院案内無料送付中

●画面写真、ロゴ、イラストは開発中のものです。●ゲームの性質上、ウラ技に関するお問い合わせにはお答えできません。

株式会社カルチャーブレーン
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局03(3829)0866



ステージは分岐制。選んだルートによってストーリーも変化し、それぞれのステージでは個性的なボスキャラクターが待ち構えている!!

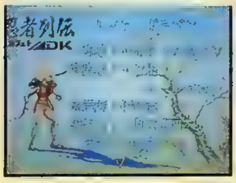
ショットボタン連打で、ブリキンガーの攻撃は、さらにパワーアップ。プレーヤーが頑張ればブリキンガーも頑張る!!





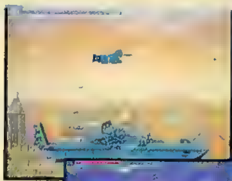
アートギャラリー「Cafe de ADK」

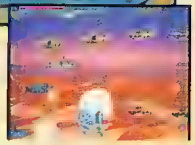
ADKの歴代作品のグラフィックが展示されているぞ。
ADKらしく「忍者列伝」、ちょっと気になる「没キャラ」、ADKの歴史を振り返る「歴代ゲーム」の3つコーナーがあるぞ。



ゲームシアター「19YY」

ワーヒーシリーズのブロッケンを操作して迫り来る敵部隊を蹴散らすシューティングゲーム。
なんとこの「19YY」ではマッドマンが使えるのだ。出し方は『作戦名が流れているとき、2Pコントローラーのレバー↑+ACボタンを入れっぱなしにする。』だ！
それだけではないぞ、階級が少佐以上になるとABCDボタン同時押しでジャーマントルネードが使えるぞ。







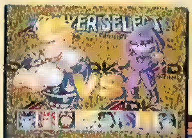


ブラウン研究所「タイムトラベルヒーローズ」

『ワールドヒーローズ』の英雄たちのことを詳しく知ることができるぞ。「ワールドヒーローズ」を開催したブラウン＝シュガー博士の研究所に潜入だ！



ADKドーム「超絶最強選手権」





ADKの人気キャラクターのカードバトルだ。
ちゃんとキャラクターごとにエンディングがあるぞ。さらに、キャラクターセレクト画面でレバー↑↓←→+ACでラスボスのゼウスが使えるぞ。

ADK の NEO GEO CD ラインナップ

タイトル	発売予定日	価格（税別）	タイトル	発売予定日	価格（税別）
マジシャンロード	好評発売中	￥4,800	ワールドヒーローズ2JET	好評発売中	￥6,800
ニンジャコンバット	好評発売中	￥4,800	痛快ガンガン行進曲	好評発売中	￥6,800
ラギ	好評発売中	￥4,800	クロススウォードⅡ	好評発売中	￥5,800
クロススウォード	好評発売中	￥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	好評発売中	￥8,800
ラリーチェイス	好評発売中	￥4,800	将棋の達人	好評発売中	￥7,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	￥4,800	ADK ワールド	好評発売中	￥6,800
ワールドヒーローズ	好評発売中	￥4,800	オーバートップ	未定	未定
ワールドヒーローズ2	好評発売中	￥5,800			

もう見た？なぞ～な小屋。

NEO GEO CD 初の ディスクマガジンが誕生。全編 ADK のパロディーが てんこもりの超極楽ソフト！ こんなにコーナーがあって、 ¥6,800 で好評発売中！



なぞ～な小屋「？」



今まで何が起こるか分からなかったこのコーナーだけど、ついに明らかになったぞ。コーナーを全てクリアすると、シューティングゲームができるスタッフロール、「将棋の達人」の紹介、新作ゲームの紹介が見られるぞ。

ADK開発棟「ジャンヌとりょ～このお便り紹介」

ジャンヌとりょ～こが漫才をしながらお便りを紹介するぞ。

アドベンチャー方式になっていて遊びながらADKに来たお便りが紹介されるぞ。





見世物小屋「NEOクイズ」



ADKの開発秘話などの問題が盛りだくさんの4択クイズ。脳味噌が沸騰するまで考えてカルトADKに挑戦だ！

ADK ワールド™

ADK 株式会社 エーディーケイ　営業部
〒362　埼玉県上尾市愛宕3-2-15　ADKビル
通信販売のお問い合わせは、TEL 048-775-2412まで。


NEO GEO
The Future Is Now
SNK
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
TM
ざんくろうむそうけん
©SNK 1995
ネオジオCDから12月22日発売予定!!
希望小売価格8,800円(税別)
●ネオジオ版〈希望小売価格32,000円(税別)〉は12月1日発売予定!
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18−12■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。


NEOGEOはSNKの商標です。
舞うは刃か、血煙か。
この迫力、この過激さ、
もはやゲームにあらず！



スプレス シリーズ フェア開催!!
ムサウンドエクスプレスシリーズの中から1枚お買い上げの方、
ゼント!!これは見のがせないゾ!!
namco
TANKFORCE
BLAZER
ZOLGEAR
TOYPOP
RR
namco
エアーコンバット22
アルペンレーサー
鉄拳2
TEKKEN2
© NAMCO LIMITED
発売・販売：ビクター エンタテインメント株式会社
Victor
JVC



ゲーメスト
December 12.30 1995
No.159
平成7年12月30日発行(毎月2回15日,30日発行)
第10巻第25号通巻第159号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料164円
雑誌22445-12／30

T1022445120531